MAREC 2005 371.150 SIT

PC Format

VSE, KAR VAŠ PC POTREBUJE

CD IZDAJA

Formula 1
IN RAČUNALNIKI

PRVI TEST

Pentium-M
Najboljši procesor za poganjanje iger

TESTI
- 13 ohišij za PC
- Strojna oprema
- 4 nabori čipov

PC V LETU 2005
Kaj prinaša prihodnost?

UPORABNI VODIČI
BODITE USTVARJALNI

NAJNOVEJŠE IGRE
K.O.T.O.R. 2

+ PRILOGA O DIGITALNI FOTOGRAFIJI

PREBERITE VSE
o največjih hekerskih podvigih vseh časov!

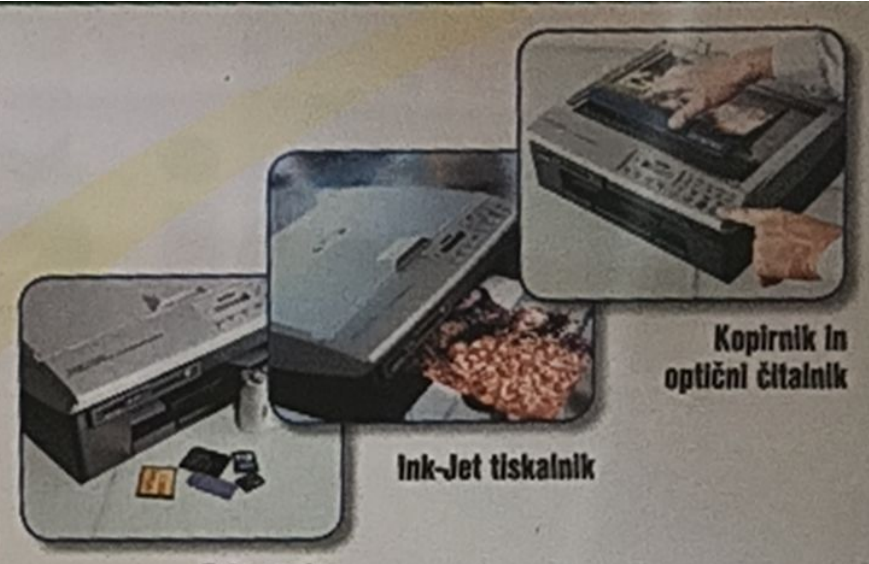
POSEBNA IZDAJA
ob 3. obletnici izhajanja
ZBERI TRI NASLOVNICE

ISSN 1580-8203
MAREC 2005 / 37 / 1.150 SIT
9 771580 820005

You make it a Sony
Serija najboljših!
SONY
17"
19"
20"
19"
NOVO
SDM-S74S
Pomlajena S serija s svojim slogom in vitkostjo dopolnjuje mešani slog, funkcionalnost in prilagodljivost moderne, prostorsko varčne pisarne.
Nekaj tehničnih podatkov:
• TFT LCD zaslon velikosti 17"
• Odzivni čas zaslona LCD: 16 ms
• hitri grafični procesor, za boljšo kakovost slike in videa
• z uporabo "ECO MODE" tehnologije pridobite 2 krat daljšo življensko dobo monitorja
• veliko kontrastno razmerje 500:1
• resolucija: 1.3 MegaPixels (1280x1024)
• velika svetilnost LCD panela 250 cd/m2
• vidni kot: 160°:160°
• vhodni signal: 1x HD15, 1x DVI-D
• barva: srebrna
• kabil DVI-D in HD15 priloženi
• TCO 03, 3 leta garancije
Cena z DDV-jem: 81.990,00 SIT
SDM-S93H
S serija s svojim slogom in vitkostjo dopolnjuje mešani slog, funkcionalnost in prilagodljivost moderne, prostorsko varčne pisarne.
Nekaj tehničnih podatkov:
• TFT LCD zaslon velikosti 17"
• Odzivni čas zaslona LCD: 25 ms
• hitri grafični procesor, za boljšo kakovost slike in videa
• z uporabo "ECO MODE" tehnologije pridobite 2 krat daljšo življensko dobo monitorja
• veliko kontrastno razmerje 600:1
• resolucija: 1.3 MegaPixels (1280x1024)
• velika svetilnost LCD panela 250 cd/m2
• vidni kot: 170°:170°
• vhodni signal: 1x HD15
• barva: siva
• kabel HD15 priložen
• TCO 03, 3 leta garancije
Cena z DDV-jem: 119.900,00 SIT
SDM-S204EH
20-palčni zaslon LCD z visoko ločljivostjo očara tudi najzahtevnejše uporabnike grafičnih okolij. Monitor je uporaben vse tam, kjer potrebujemo veliko vidno površino oz. veliko raznoraznih podatkov na eni sami veliki površini.
Nekaj tehničnih podatkov:
• TFT LCD zaslon velikosti 20"
• Odzivni čas zaslona LCD: 16ms
• Ločljivost (milijoni pik / pike) 1.9 / 1600 × 1200
• Svetlost panela 250 cd/m2
• Kontrastno razmerje 500:1
• Kotna vidljivost (H:V) 176°:176°
• Vhodni signal: 2x HD15 in 1x DVI-D
• kabil DVI-D in HD15 priloženi
• Z uporabo "ECO MODE" tehnologije pridobite 2 krat daljšo življensko dobo monitorja
• Monitor je nastavljiv po višini
Cena z DDV-jem: 239.990,00 SIT
SDM-HX93S
HX93 vam zagotavljajo še več zadovoljstva zahvaljujoč zvočnemu sistemu "SRS WOW Surround Sound system" in večji svetilnosti ekrana. Ta model je vaša najboljša izbira neglede na to ali ga uporabljate za čisto navadne računalniške naloge, postavljanje internet strani, igranje iger ali obdelavi in gledanju video posnetkov in fotografij.
Nekaj tehničnih podatkov:
• TFT LCD zaslon velikosti 19"
• Odzivni čas zaslona LCD: 25ms
• Ločljivost 1280 × 1024
• Svetlost panela 450 cd/m2
• Kontrastno razmerje 800:1
• Zvočniki "SRS WOW Surround Sound system"
• z uporabo "ECO MODE" tehnologije pridobite 2 krat daljšo življensko dobo monitorja
• Kotna vidljivost (H:V) 170°:170°
• Vhodni signal: 2x HD15 in 1x DVI-D
• kabil DVI-D in HD15 priloženi
• 3 leta garancije
Cena z DDV-jem: 155.990,00 SIT
ECO
* Eco-Mode™ - precizna nastavitev monitorja z enim pritiskom na gumb. Tehnologija ni le ergonomična prikladnost, hkrati vam znižuje obratovalne stroške, ki se kaže v daljši življenjski dobi monitorja in varčevanju z energijo.
PLASMA PAKET PFM-42V1NTMD
Zaslon naredi izjemen vtis ... vsako vizualno sporočilo, ... domačem okolju, kjer je zaslon ... lacije, ali za namestitev v podjetju, ... izdelek.
Plasma paket vsebuje:
• Plasma Ekran PFM-42V1N
• Video Vhodna Enota BKM-V10
• Stenski Nosilec MB-42B ali Stojalo SU-42B
Nekaj tehničnih podatkov:
• Vidna površina - diagonala meri 42 palcev ali 1,058 m
• 1060 milijonov barv hkrati
• Velikost pike: 0.90 x 0,67 mm
• Ločljivost WVGA (852 x 480 pik)
• Kontrastno razmerje 1200:1
• Priključek HD-15
• Velikost zaslona: 920 x 518 mm
Cena z DDV-jem: 545.990,00 SIT
VPL-ES2
Novi Multiprojektor vam predstavlja odlično mobilnost in užitek v prezentaciji. S pritiskom na en gumb je projektor v trenutku pripravljen za projekcije, na vrsti ste samo še vi.
Nekaj tehničnih podatkov:
• Svetilnost: 1500 ANSI lumnov
• Resolucija 800x600 - SVGA
• Priporočljivi čas zamenjave žarnice pri 4000 ur delovanja
• Avtomatska korekcija trapeza
• Avtomatski odmik pokrova leče
• Avtomatski dvig projektorja
• Geslo in zaklepanje tipk za nadzor
• Vhodi: HD15, RGB, S-Video, Composite Video, Audio
• Pripravljen je na HDTV/DTV
• Oddaljenost od zaslona: 1.1m - 10.8m
• Mere slike po diagonali: 1m - 7.6m
• Teža: 2.8kg
• Priložena naslednja oprema: Daljinski upravljalec (RM-PJ2), Mehka torbica, Monitor kabel, Zračni filter
Cena z DDV-jem: 229.990,00 SIT
VPL-CS7
Projektor z veliko prilagodljivostjo in izjemno svetilnostjo ponuja tudi enostavno rokavanje. Nove tehnologije, kot je funkcija "Off and Go", omogočajo, da projektor ni potrebno več ohlajati zaradi pregrevanja žarnice.
Nekaj tehničnih podatkov:
• Svetilnost: 1800 ANSI Lumen
• Resolucija: 800x600 SVGA
• Priporočljivi čas zamenjave žarnice pri 3000 ur delovanja
• Vhodni signal: HD15, VIDEO (composite video, S-video), Avdio vhod;
• Izhodni signal: Monitor OUT
• Oddaljenost od zaslona: 1.1m – 10.6m; Mere slike po diagonali: 1m – 7.6m;
• Keystone: Avtomatsko ali Ročno - Vertikalno +/- 15°
• Projekcija: z mize, iz ozadja, s stropa; Teža: 2.9kg
• Priložena naslednja oprema: Daljinski upravljalec (RM-PJ2), Mehka torbica, Monitor kabel, Napajalni kabel, Zračni filter
Cena z DDV-jem: 299.990,00 SIT
VPL-CX70
Projektor z zelo visoko ločljivostjo in izjemno svetilnostjo ponuja tudi enostavno rokavanje in veliko mobilnost. Projektor premore nove tehnologije, kot je "Side Shot" in funkcija "Off and Go". Prva tehnologija omogoča, da vam ni potrebno postavljati projektorja natančno vzporedno s platnom, druga pa omogoča, da projektorja ni več potrebno ohlajati zaradi pregrevanja žarnice.
Nekaj tehničnih podatkov:
• Svetilnost: 2000 ANSI Lumen
• Resolucija: 1024x768 XGA
• Priporočljivi čas zamenjave žarnice pri 3000 ur delovanja
• Vhodni signal: HD15, VIDEO (composite video, S-video), Avdio vhod, USB vhod;
• Oddaljenost od zaslona: 1m-10.4m; Mera slike po diagonali: 1m-7.6m;
• Popolnoma avtomatiziran
• Geslo in zaklepanje tipk za nadzor
• Keystone: Vertikalno +/- 20°, Horizontalno Side Shot
• Projekcija: z mize, iz ozadja, s stropa;
• Teža: 2.8kg
• Priložena naslednja oprema: Daljinski upravljalec (RM-PJM17), Mehka torbica, Monitor kabel, Napajalni kabel, USB kabel, Zračni filter
Cena z DDV-jem: 566.990,00 SIT
ChS
Pooblaščeni prodajalci:
Actual IT d.o.o., Koper, tel.: 05 662 27 00; ADD d.o.o., Ljubljana, tel.: 01 479 00 11; Anni d.o.o., Ljubljana, tel.: 01 583 99 99; Autronic, d.o.o., Ljubljana, tel.: 01 230 29 90; ARTS d.o.o., Ribnica, tel.: 01 836 90 30; Compdesign d.o.o., Ljubljana, tel.: 01 516 10 58; Domino Sistemi d.o.o., Nova Gorica, tel.: 05 333 36 70; org.TEND d.o.o., Maribor, tel.: 02 250 57 50; Ec d.o.o., Ljubljana, tel.: 01 434 15 46; Harvey Norman trgovina, Ljubljana, tel.: 01 585 50 00; Koter d.o.o., Ljubljana, tel.: 01 420 25 00; Marand Maribor d.o.o., tel.: 02 229 72 22; Mikro d.o.o., Ljubljana, tel.: 01 561 31 90; Računalniki Bocom d.o.o., Ljubljana, tel.: 01 423 48 22; Rolan d.o.o., Maribor, tel.: 02 300 13 00 in vse trgovine BOF in Big Bang
SONY

Zdaj imam najmanjšo večfunkcijsko enoto na svetu*!

* v svojem razredu



DCP-**110C**

Foto center:

- tiskanje fotografij s kartice brez PC-ja
- skeniranje fotografij na kartico brez PC-ja
- zapisovanje/branje podatkov na/s kartice
- uporaba kartic: CF, MS, MS Pro, xD Picture Card, SD in SM

Barvni tiskalnik:

- tiskanje do roba
- 4 ločene barvne kartuše (40 % manjša pika)
- do 20 ČB in 15 barvnih strani/min

Barvni kopirni stroj:

- do 17 ČB in 11 barvnih strani/min
- kaseta za 100 listov papirja

Barvni optični čitalnik:

- skeniranje za e-mail s pritiskom na en sam gumb

36.990,- SIT z DDV

Za izpolnjen vprašalnik na: www.trion.si/pcf prejmete uporabno darilo!

brother

Zastopa in distribuira: Trion **Trion d.o.o**, Pot k sejmišču 30, Ljubljana, www.trion.si, info@trion.si, t 01 563 40 10, f 01 563 40 20

PCFormat

Vse, kar vaš PC potrebuje

V tej številki

PCF 37 Marec 2005

Vklop

Novice 9
Vedno v koraku s časom

PCF Vodič 10
Preživite, ko vaš računalnik ne

Opremljeni 14
Jutrišnja strojna oprema danes

Pisma bralcev 16
Povejte, kaj si mislite o reviji

Teme

Formula 1 18
Bodo Toyotini superračunalniki dovolj za zmago?

Sanjski stroj 24
Kako se bo vaš računalnik spreminjal skozi leto

40 brezplačnih iger 65
Zakaj bi plačevali za zabavo?

V mreži hekerjev 92
Največji hekerski podvigi v zgodovini

Delavnice

Skeniranje Spoznajte osnove 70

Splet Objavite album fotografij 73

Igre Izdelajte stopnjo za *HL2* 74

Linux Usposobite omrežje 76

Video Prekopirajte film na DVD 78

Glasba Obdelajte zvok 80

Dom Naredite kabel SCART 82

Programiranje Tretja lekcija 84

Grafika Zadnji vodič po Bryceu 86

Vodiči

20 stvari 88
Rešite težave z mrežo

Spletne strani 90
Postavite svojo lastno spletno stran

Vprašajte Gregorja 96
Nasveti, ki jih morate jemati resno

Odklop

Spletni strani Samo najboljše 108

DVD kotiček Za filmofile 111

Kisli možgani Dobro odležani 113

Samo še to... Potem pa domov 114

SANJSKI STROJ

Poglejte kaj čaka vas in vaš računalnik v letu 2005

24

+ PRILOGA 6 DIGITALNI FOTOGRAFIJ

NAROČITE SE
In si zagotovite vedno sveži izvod *PCFormata!*
str. 112

Pentium-M
Mali procesor, ki je brez milosti potolkel svoje velike brate

30

Nabori čipov

Delavnice in vodiči

Supertest

Kazalo oglaševalcev

Acord	116, 91, 94, 97	Harvey Norman	68, 69	Sunrise	109
Andersen	30	JAE	17	Teal	100
Anni	28	Lestra	p16	Tech Trade	44
Bofex	115	Microing Trade	86	Telemach	98
Chip	105	Mlacom	40	Tift	90
CHS Sony	2	Mobinet	95	Tilia	107
C-Line	73	Norman	103	TrendNET	38
Elkotex	27	Parametica	20	Trion	3
E-misija	39	PC H.AND	7	Ultra Impex	41
Foto Aron	p11	PIRS	32	Verbatim	9, 11, 13, 15
Foto Grad	p4	Radio Krško	77	VideoToP	46, 64
Foto Tabor	p10	Radio Viva	93	Zmaga je vaša	42
Geri Computers	12	Ribera	99		
Grafo	p5	Sony Slovenija	p2		

Vsebina revije

OPISI

Primerjalni testi

34 Nabori čipov
Kateri nabor je najboljši za vaš računalnik?

100 Super test ohišij
Primerjava ohišij vseh vrst

Strojna oprema

36 Razer Diamondback
37 Twinhead EFIO 1211
37 Sapphire Radeon X800
38 Radeon X600 All-in-Wonder
39 HP LCD 2335
39 Abit AA8XE
41 Panda GateDefender 8200

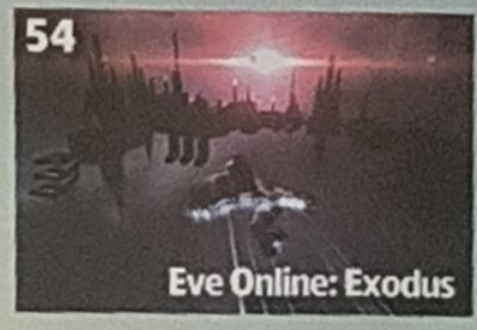
36 Ostali opisi
On-the-go Copy Box, Crucial Ballistix Tracer, Ministry of Sound StikAx, Creative SoundBlaster Audigy 2 ZS Notebook, Linksys Wireless-G Print Server, Qtek 8010, HP iPaq hx4700, Relisys TL766B, Enermax Noisetaker 600W

Programska oprema

45 Audio Cleaning Lab 2005 Deluxe
45 Paint Shop Pro Studio

Igre

48 Sladke igre
50 Lestvice
50 Project Snowblind
51 Stronghold 2
52 Knights of the Old Republic 2
54 EVE Online: Exodus
55 Lemony Snicket's
55 The Incredibles
56 Miami Vice
57 Children of the Nile
58 Heritage of the Kings: The Settlers
59 Painkiller: Battle out of Hell
60 Law & Order
60 Neocron 2
61 Second Life
62 Mali opisi
63 Plemenska scena
65 40 brezplačnih iger



Eve Online: Exodus

Stalne rubrike

8 Vsebina diska
16 Pisma bralcev
22 Nagradna igra

dobrodošli

PCFormat

Stopite v stik ...
info@pcformatslo.net
www.pcformatslo.net

PC Format
Trg revolucije 2
2000 Maribor
Tel: 02 330 330 0 Fax: 02 330 331 1

Urednik Aljoša Hancman
Namestnica urednika Barbara Banović
Urednik diska Nebojša Janković
Oblikovanje in prelom strani
Barbara Banović, Goran Radinović, Brane Smodič
Sodelavci Daniel Andjelković, Matt Avery, Tomaž Bartolj, Andrej Belina, David Bradley, Kieron Gillen, Aljoša Hancman, Uroš Jaušovec, Geoff Harris, Dan Griliopoulos, Tomaž Kotnik, Uroš Majcenovič, Alec Meer, Fran Lhotka, Gregor Mraz, Sebastjan Omerzu, Andrej Potočnik, Matej Slanič, Jelena Varda, Ivo Vidergar, Luis Villazon
Ilustracije Goran Radinović, Andrew McLaughlin
Lektoriranje Barbara Banović
Prevodi VideoToP d.o.o.

Založnik
VideoToP d.o.o.
Trg revolucije 2
2000 Maribor
Tel : 02 330 330 0 Fax: 02 330 331 1

Oglasno trženje
Ivo Vidergar, Janja Cebek
Tel 02 330 330 8 Fax 02 330 331 1
E-mail: oglasi@pcformatslo.net

Tisk in distribucija
Založnik VideoToP d.o.o.
Tisk Florjančič Tisk d.o.o.
Distribucija ČZP Večer d.d.

Naročnine in prodaja
Janja Cebek
PC Format naročnine
Trg revolucije 2, 2000 Maribor
Tel: 02 330 330 1, Fax: 330 331 1
E-mail: narocnine@pcformatslo.net

VideoToP

VideoToP je založnik specializiranih revij s področja računalništva in najnovejših tehnologij. Naš cilj je zadovoljiti strast naših bralcev tako, da jim damo revije, ki jim bodo ponudile veliko vrednost za njihov denar, zanesljive informacije in ki jih bo užitek brati. Razen revije PCFormat, v VideoToP-ovi založbi izhajajo tudi revije FHM, Digitalna Kamera in PCFormatov Popolni vodič. Več informacij o VideoToP-ovih revijah je na voljo na spletnih straneh **www.pcformatslo.net, www.digitalnakamera.net** in **www.fhmslo.net.**

Članki iz *PCFormata* se ne smejo reproducirati brez predhodnega pisnega dovoljenja. Uredništvo ne sprejema odgovornosti za nenamerne in tiskarske napake. Prejeta pisma se smatrajo, da so bila poslana za objavo. Zavoljo jasnosti in omejenosti prostora si pridržujemo pravico, da uredimo prejeta pisma. Avtorjem priznavamo avtorske pravice. V primeru, da vam nismo priznali avtorskih pravic, vas naprošamo, da nam to nemudoma javite in napako bomo odpravili.

Na podlagi 6. točke 25. čl. Zakona o davku na dodano vrednost sodi *PCFormat* med izdelke, za katere se obračunava in plačuje davek na dodano vrednost po stopnji 8,5%. Po 24. čl. ZDDV se za prilogi CD oz. DVD obračunava davek po splošni 20% stopnji, ki jo Videotop odvede po nabavni ceni. Davek je vračunan v ceno revije.

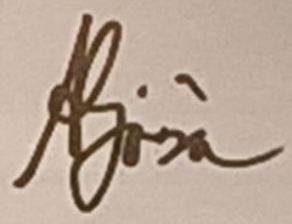
Del besedil v tej številki je prevoden ali reproduciran iz *PCFormata*, katerih lastnik avtorskih pravic je **Future Publishing Limited, UK 2003.** Vse pravice so pridržane. Za več informacij o tej in drugih revijah Future Publishinga obiščite **http://www.futurenet.co.uk.**

Tri svečke

Vse najboljše za nas, vse najboljše za nas, vse najboljše, vse najboljše za naaas. Odprite šampanjec, mi smo ga že. *PCFormat* je star tri leta. In kakšno pot je v teh treh letih opravil, ljudje božji! V najkrajšem možnem času smo postali steber slovenske računalniške scene in zdaj ne gremo nikamor več. Tu smo, da ostanemo. In vi z nami, jasno. Da pokažemo, koliko nam to naše druženje pomeni, bomo za naš rojstni dan obrnili vloge, vam na glavo dali pisan klobuk in mi obdarovali vas. Ja, tako zelo dobre volje smo. Posebej svečano embalažo ste verjetno opazili najprej, takoj za tem pa gotovo 16-stransko prilogo, posvečeno digitalni fotografiji. Da pa bi bilo vsaj nekaj v znamenju pravilnega števila tri, smo posebej za ta mesec pripravili tri različne naslovnice. Posebej lepa je ta mesec tudi nagrada v naši nagradni igri, 9,4Gb DVD pa ste tako ali tako že sprejeli za svojega, tako da se z njim ne bomo več hvalili.

Da pa ne bi popackali tako lepe zunanjosti, smo se posebej potrudili tudi z notranjostjo. Glavni temi tega meseca vas bosta gotovo priklenili nase. Koga pa ne bi zanimalo, v kakšne računalnike svoje miljarde vloži ekipa formule 1 in kaj pripravlja teta Prihodnost za naš računalnik. Tu je še drobček procesor za notesnike, ki je pomalical namizne velikane, 40 brezplačnih iger, pa tema o največjih podvigih heker-jev, opisi najnovejših iger, cel kup delavnic in še kaj.

Kaj slišim? Pravite, da bi ob rojstnem dnevu tudi vi radi obdarovali nas? Bodite brez skrbi, to, da berete te vrstice je za nas najlepše darilo, ki si ga morete zamisliti. In zunaj sneži... krasno.



ALJOŠA HANCMAN
Urednik
hancman@videotop.si

Ekipa se predstavi

BARBARA
Ker je ta mesec namestnica urednika/lektorica zbolela, si lahko v stavkih privoščimo prav neprave napake.

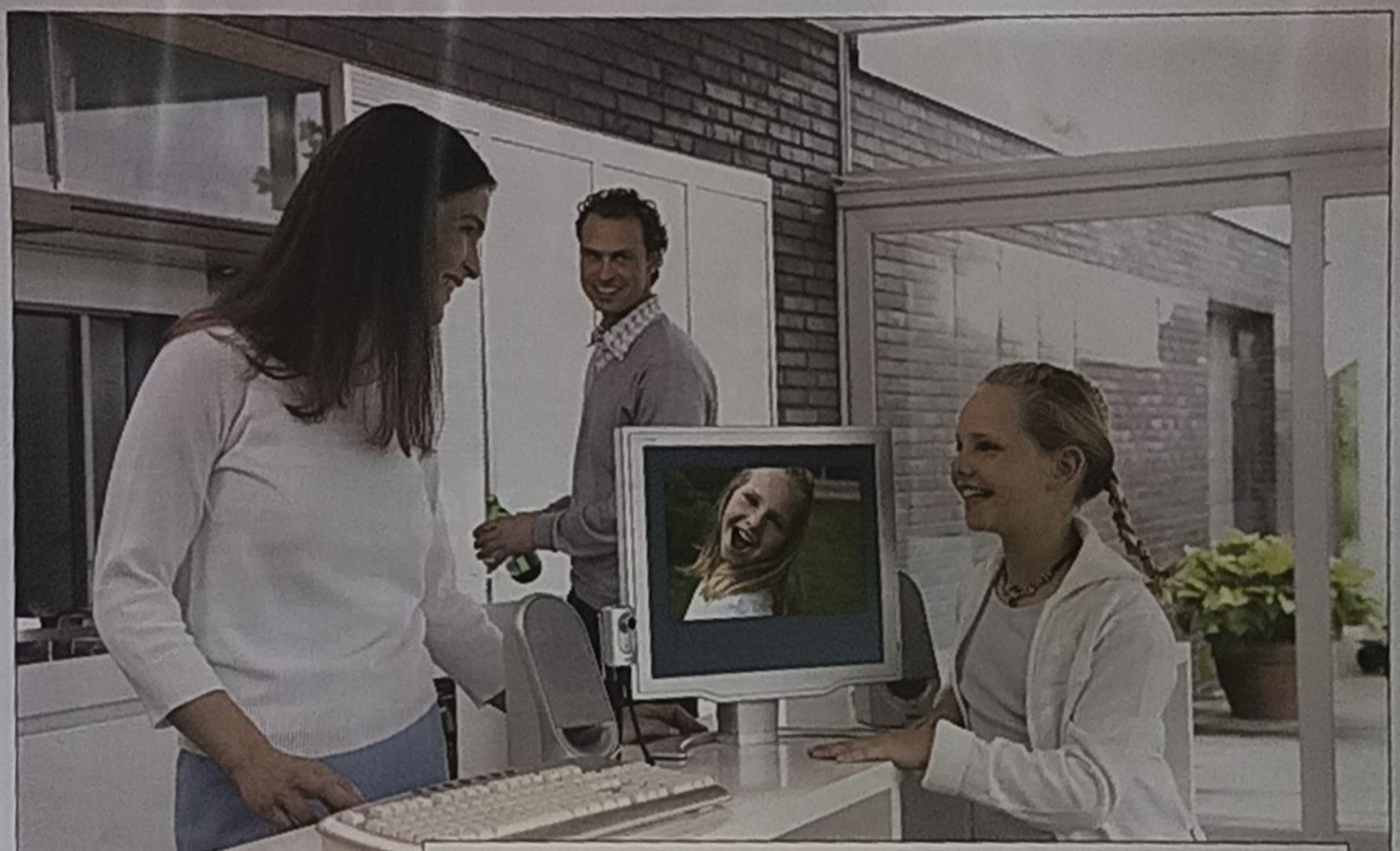
GORAN
Kolegi pri reviji FHM so ga hoteli narediti za svojega tako, da so mu poskušali pustiti nekaj tekem v PES4. Ni se dal.

IVO
Stavek "Eh, ne, pozabi.." je tako dobro izpilil, da res ne veš, ali je pokičal napačno številko ali namerno drži.

BRANE
Ko boste držali v rokah naslednji PCF, bo on doma zbal svojega novorojenčka. Ker s tem ni šale, tu ni nobene šale.

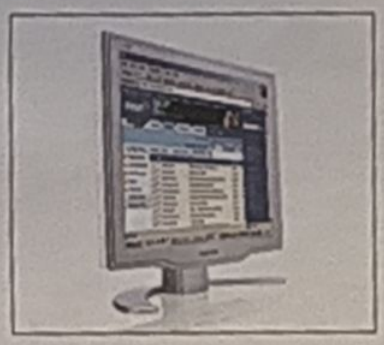
JANJA
Naša je nisi v slovenski narodno zabavni glasbi, tako da bomo naslednji mesec morda že plačevali, da bi jo slišali.

Kako enostavno je življenje...



Tehnologija obstaja zato, da naše življenje naredi enostavnejše in produktivnejše.

Zato smo pri Philipsu razvili visoke tehnološke rešitve, ki imajo smisel. Naša tehnologija je tehnološko dovršena, oblikovana po vaši meri in preprosto enostavna za uporabo.



170C5BS
Ko sta pomembni oblika in zmogljivost. Vrhunski monitor 170C5BS združuje najboljšo zmogljivost v razredu.
- Ločljivost SXGA, 1280 x 1024
- Kompaktna in tanka zasnova

DVDR1625 K
DVD prepisovalnik
- Dvojni sloj zapisa
- 9.5 GB pomnilniške kapacitete
- Združljiv z vsemi priljubljenimi DVD formati (DVD+R/RW, DVD-R/RW)

CPWBS054
Delite povezano domače doživetje. Srce vašega brezžičnega omrežja.
- Hitrost 54MB/s
- WiFi 802.11 g/b
- Nadgradljivo preko interneta

PHILIPS

Pooblaščeni prodajalci:
Gambit Trade (01/ 437 63 33), **HC Center** (01/ 586 66 60), **ComShop BTC** (01/ 547 34 70), **Harvey Norman** (01/ 585 50 00), **Maitim** (01/ 830 33 60), **Unistar LC** (01/ 475 55 02), **Minicom** (02/ 535 10 10), **MR2** (04/ 530 40 00), **MA-KO** (05/ 368 11 10).

Pooblaščeni uvoznik, distributer in serviser:
PC H.AND d.o.o. - Ind. cona Trzin - Brezovce 10 - telefon: 01/530 08 00 - info@pchand.si - www.pchand.si

PC H AND COMPUTERS

PCFormat

na vašem disku

Celotni program

Movie Clone 3 Go!

V nekaj minutah ustvarite popolno varnostno kopijo vaših najljubših DVD-jev z X-OOM-ovim programom *Movie Clone 3 Go!* Shranite lahko celoten film na DVD, VCD, SVCD ali na trdi disk. Presenečeni boste nad neverjetno kvaliteto zvoka in videa kopij DVD-jev – in nad tem, kako hitro jih lahko ustvarite!

Antenna Freestyle

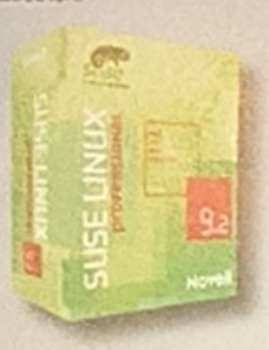
Dinamična vizualna rešitev za hitro ustvarjanje profesionalnih spletnih strani – brez potrebe po poznavanju HTML. Če se vam bo kljub vsemu kje zataknilo, pa si oglejte kratek vodič v tej številki *PCFormata*.

Readiris Pro 6

Če ste kdaj morali prepisati 15-stransko poročilo ali veliko tabelo, potem veste, kako nadležno in dolgotrajno je lahko takšno opravilo. Uporabite ta izjemni program za prepoznavanje pisave za avtomatizirano vnašanje besedila v aplikacije in videli boste, kako se bo povečala vaša učinkovitost in kako udobno je lahko delo!

SUSE Linux 9.2

Ponujamo vam najnovejšo različico celotnega operacijskega sistema SUSE Linux. Sami se prepričajte, zakaj vse več uporabnikov PC-ja zapušča sistem Windows. V paketu dobite vse, kar potrebujete za udoben, enostaven in prijazen začetek.



Najboljši celotni programi

Na naših diskih boste našli samo kvalitetne aplikacije in orodja, ki imajo visoko vrednost. Javite nam, kaj bi radi videli na disku in storili bomo vse, da vam ugodimo.

Igrajte najnovejše igre

Ne čakajte ure in ure, da se snamejo demo različice najboljših iger tega meseca. Vse so tu.

Kdo še potrebuje navodila?

Želimo, da iz vaših brezplačnih programov potegnete največ. Toliko vodičev in delavnic kot v PCF, boste težko našli še kje drugje.

Tehnična podpora

Če boste imeli kakršnekoli težave z diskom, pokličite na telefonsko številko 02 330 3301.

Preizkusni programi

Basic4GL 2.2.6 Programski jezik s podporo za OpenGL
Blender 2.35 Orodje za 3D modeliranje, animacijo in še kaj
DeepBurner Preprosto zapisovanje na CD in DVD
Dev-C++ Pravo delovno okolje z prave programerje
Hammerhead Rhythm Station Dober glasbeni program
Genuine Fractals Povečajte slike brez vidne izgube kvalitete
MiniLyrics Med predvajanjem glasbe izpisuje besedila skladb
Panda Titanium Antivirus 2005 Zaščitte vaš ljubi računalnik
OpenOffice.org 1.4 slovenski Celoten pisarniški paket
ShowShifter 3.10 Spremenite vaš PC v medijski center
The GIMP Eden najbolj priljubljenih risarskih programov
Total Commander 6.03 Odlično nadomestilo za *Razziovico*
Vorbis Tools 1.0.1 Zvočni format Ogg je vse bolj popularen
Winamp Full 5.04 Zadnja različica predvajalnika glasbe

Igre

Bloodrayne 2 Akcijska igra s privlačno junakinjo
Club Football: Real Madrid Nogometna simulacija
Cross-Racing Championship Zabavna simulacija dirkanja
CSI: Dark Motives Pustolovščina z vsemi junaki iz nanizanke
Leisure Suit Larry: Magna Cum Laude Strup za punce
Lemony Snicket's Igrajte igro še preden si pogledate film
Micro Flight 5.0 Zelo natančna simulacija jadranja po zraku
Painkiller Že tretji demo tega prvoosebnega klanja demonov
Sentinel: Descendants in Time Pustolovščine so spet popularne
Star Wars Republic Commando Dolgo ste čakali! Preizkusite
Terrorist Takedown Pridružite se boju proti teroristom
X-Plane 8.08 Ena najbolj obsežnih letalskih simulacij
10 shareware iger Zaigrajte nekaj zabavnih in brezplačnih iger

Dodatki in modi

All Seeing Eye Priljubljen program za iskanje strežnikov
Doom 3: Enhanced Models Lepši modeli za *Doom 3*
Doom 3: Gravity Gun 2.0 Orožje ukradeno iz *HL2*
Football Manager 2005 Spreminjajte, vohunite in zmagajte
Fraps 2.3.3 Naredite video posnetek svojih igričarskih akcij
Ground Control 2 SDK Izdelajte lastno stopnjo za *GC2*
Half-Life 2 Nove stopnje in modi za eno najboljši iger
Jedi Academy: Episode 1 Duel Map Znamenito prizorišče *SW1*
Soldiers Multiplayer Expansion Več kot le dodatne stopnje
UT2004 Številni modi za popularno večigralsko igro

Internet programi

Ad-Aware SE Personal Edition Znebite se spywara
Firefox 1.0 Odličen spletni brskalnik, ki resno konkurira *IE*
Gaim 1.0.3 Zdaj lahko brez težav klepetate tudi v Linuxu
ICQ 4 Lite Edition Dobro znan program za klepetanje
Platinum Internet Security 2005 Pojdite na splet brez strahu

+ ŠE VELIKO VEČ

Seznam velja za PCFormatov DVD. Na CD-ju boste našli veliko manj vsega. Če vam to ni dovolj, se čim prej naročite na DVD različico revije.

VROČE

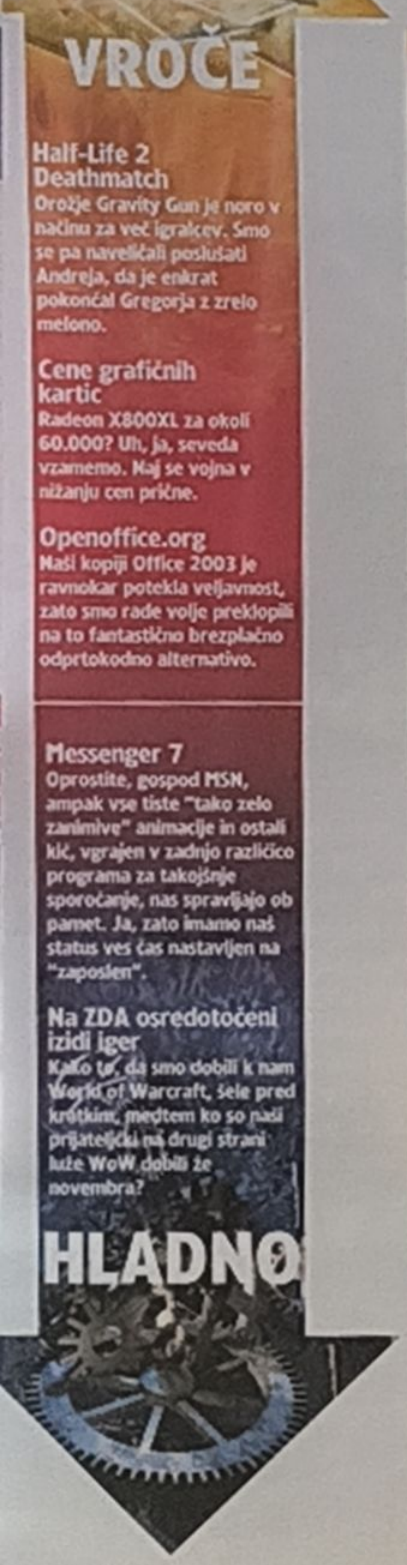
Half-Life 2 Deathmatch
Orožje Gravity Gun je noro v načinu za več igralcev. Smo se pa naveličali poslušati Andreja, da je enkrat pokončal Gregorja z zrelo melono.

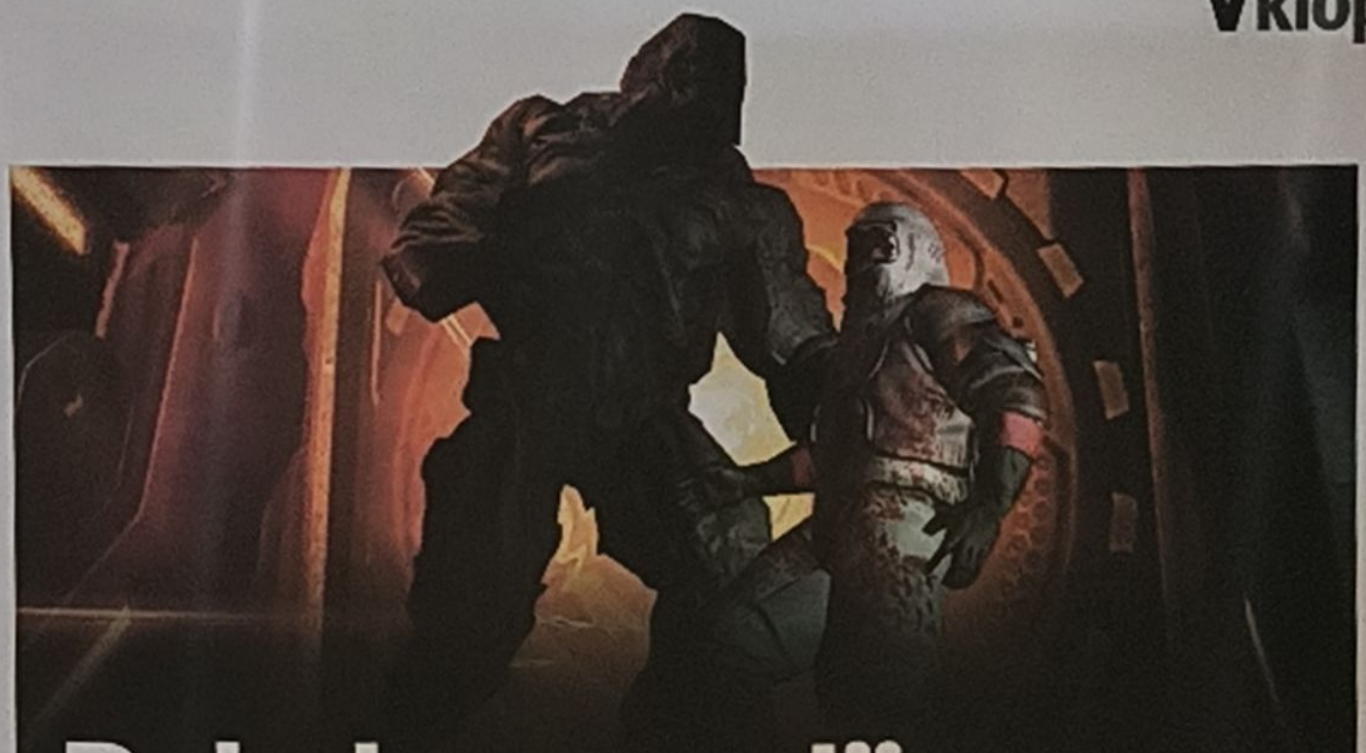
Cene grafičnih kartic
Radeon X800XL za okoli 60.000? Uh, ja, seveda vzamemo. Naj se vojna v nižanju cen prične.

Openoffice.org
Naši kopiji Office 2003 je ravnokar potekla veljavnost, zato smo rade volje preklopili na to fantastično brezplačno odprtokodno alternativo.

Messenger 7
Oprostite, gospod MSN, ampak vse tiste "tako zelo zanimive" animacije in ostali kič, vgrajen v zadnjo različico programa za takojšnje sporočanje, nas spravljajo ob pamet. Ja, zato imamo naš status ves čas nastavljen na "zaposlen".

Na ZDA osredotočeni izidi iger
Kako to, da smo dobili k nam World of Warcraft, šele pred kratkim, medtem ko so naši prijatelji na drugi strani luže WoW dobili že novembra?





Pekel na zemlji

Dobra novica! Film *Doom* je končno v fazi produkcije. Slaba novica! Sploh ni podoben igri. Kaj, hudiča, so storili?

Več kot desetletje smo čakali na film *Doom*, narejen po igri, iz katere so zrasle vse prvoosebne strelske igre. Velik prodajni uspeh *Doom 3* je končno prižgal zeleno luč za hollywoodsko adaptacijo, ki jo bodo posneli v Pragi. Uh, oh, kako smo bili razburjeni. Ampak zdaj so počasi začele na plan curljati novice in... no, tu sta dve stvari: 1) Vse reference na Pekel in demone, ki želijo osvojiti Zemljo, so črtane, govori pa se, da bo ljudi napadel neke vrste virus. 2) Enemu izmed likov v filmu je ime Pinky. In je na invalidskem vozičku. Ko mutira se premeni v pošast Pinky. Tu sta dve možni reakciji:

1 Ampak, saj so posneli že dva filma *Resident Evil*.

2 Prosim, naj bo to šala, res, prosim.

Celotno prebivalstvo interneta je istočasno eksplodiralo na Davida Callahama, pisca scenarija. Sam ni bil nad tem prav nič navdušen in trdi, da on za to ni kriv: "Zelo me jezi, da sem postal grešni kozel za predvidene pomanjkljivosti filma, ker sem, in v to ne dvomite, največji zaveznik ljubiteljev računalniške serije *Doom*. Vendar pa se je za časa mojega sodelovanja film počasi oddaljil od zahtev, ki so jih imeli bralci in se grdo približal taboru, ki zagovarja tradicionalne hollywoodske vrednote." To pomeni, da bodo igralce večkrat nadomeščali računalniško (slabo) izrisani liki in da bodo junaki filma plehki kot stereotipna blondinka.

Calaham poskuša, to mu je treba priznati, pomiriti ljubitelje: "Zagotavljam vam, da bodo tematika in glavni elementi, na katere ste se v seriji *Doom* navezali, še vedno tu..."

Če so govorice resnične – in mi ne verjamemo vsega sranja, ki ga preberemo – je škoda že storjena.

PLAT ZVONA

PCF Vodič...

Zagon

Ko je govora o vašem PC-ju, nikoli, ampak res nikoli ne obupajte. Ne glede na to, kako grozna je videti napaka, obstaja kanček upanja v prav vsaki obliki strojne apokalipse, ki jo je doživel PC. No, v skoraj vsaki.

Popolne odpovedi diskov niso redke in pregorelemu procesorju ne bo pomagala nobena oblika umetnega dihanja več, obstaja pa prav zajetna kopica popravkov za vse sorte drugih napak, pa zanje skoraj gotovo še niste vedeli.

Preden odbrzite v prvo računalniško trgovino in zapravite celo premoženje za nove komponente, si oglejte teh nekaj nasvetov in poskusite napako odpraviti ceneje... **PCF**

Tehnične zadeve

Zaščitna očala. Nosijo jih največji pametnjakovići. Ne verjamete – poglejte Doc Ocka.

Mrtev disk

Izognite se nadležnim klikom, ki naznanjajo konec trdega diska. Snemite orodje za nizkonivojsko formatiranje diska s proizvajalčeve strani – to bo celoten disk prepisalo z ničlami in trajno zbrisalo podatke, istočasno pa bo označilo vse slabe sektorje in disku povedalo, naj jih ne uporablja.

Pokvarjen LCD

Predstavljamo vam strašljivo informacijo – lučka, ki osvetljuje zaslon na povprečnem notesniku, ima življenjsko dobo 10.000 ur. A ne zapravljajte gore denarja za nov zaslon ali celo nov notesnik – odpravite se na internet (na primer na **www.laptopsolutions.plc.uk**) in kupite samo lučko za svojih 20 tisočakov.

Nemi zvočniki

Če so vaši mulci v membrano v zvočnikih naredili kakšno luknjo, še ni konec sveta. Popravite jih lahko z uporabo lepila, ki je dovolj elastično, da se bo upogibalo skupaj z membrano. Če boste uporabili lepilo, ki je trdo, ko se posuši, si boste nakopali samo dodatne luknje. Silikonska lepila so dobra rešitev.

Potresno vzdrževanje

Ko vse drugo odpove, lahko poskusite s kakšno klofuto. Raziskave so pokazale, da lahko malce fizičnega nasilja dela čudeže pri računalnikih. Tega seveda niste slišali od nas in vam takšnega početja niti približno ne priporočamo.

Zblaznel digitalni zvok

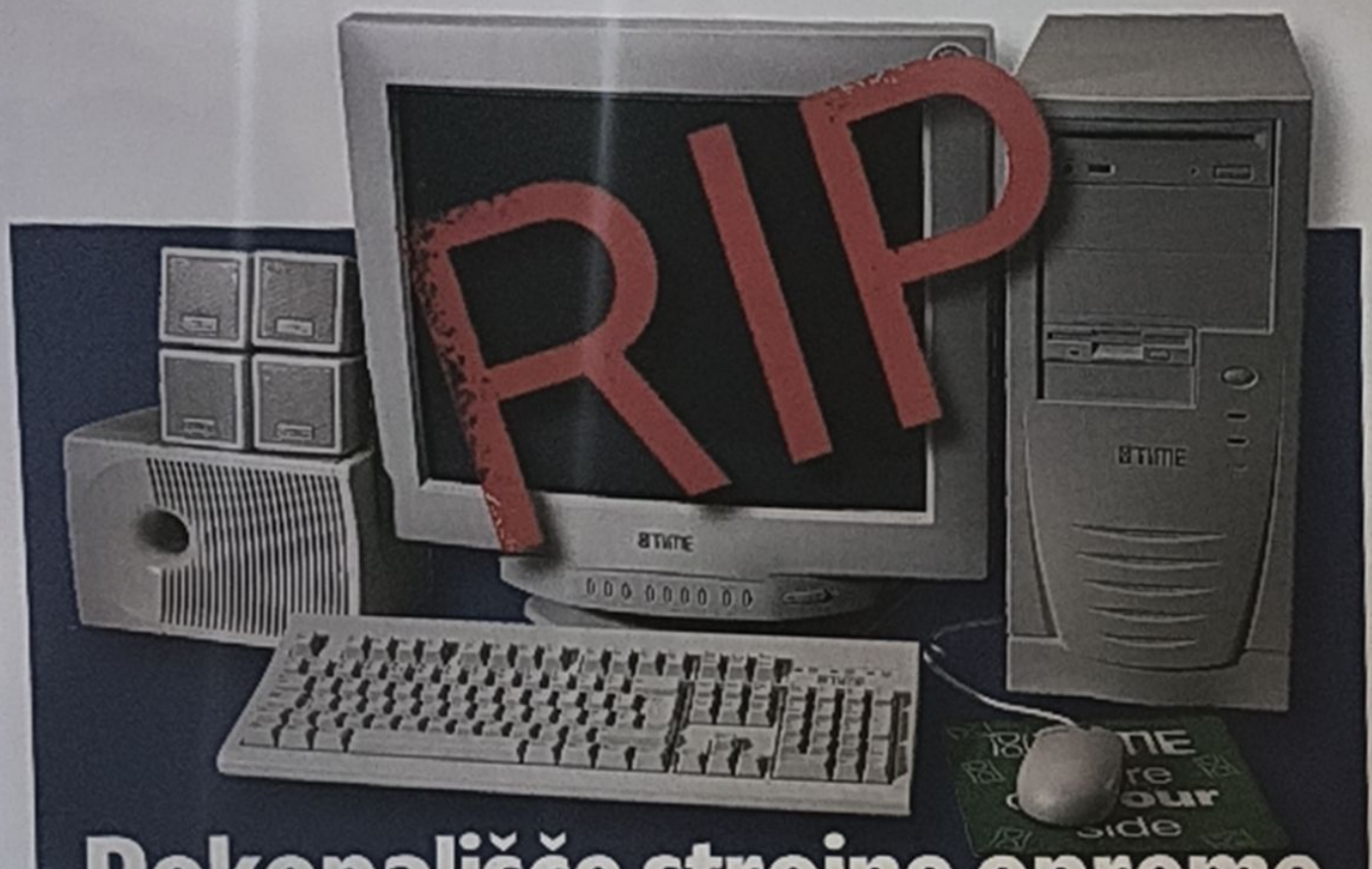
Preden svoj digitalni predvajalnik pošljete na večne poljane, pokukajte na eBay in si omislite nov disk. Creativovi predvajalniki večinoma uporabljajo standardne diske za notesnike, iPodi 3. in 4. generacije pa 2,5-palčne Toshibine pogone. Zamenjajte disk, nadgradite strojno-programsko opremo, pa bo spet vse delalo.

Invalidni procesor

Ste uspeli zlomiti nožico na procesorju? Poiščite podoben kos kovine, na primer delček sponke za papir, ga zatlačite na mesto manjkajoče nožice in namestite procesor. Če boste imeli srečo, PC proteze sploh ne bo opazil.

Pozabljen pomnilnik

Ali pomnilnik počasi odpoveduje sodelovanje? Pojdite na **Start → Run**, vtipkajte msconfig in izberite boot.ini. Dodajte vrstico MaxMem= in ji dodelite vrednost, ki odgovarja polovici vašega sistemskega pomnilnika (torej 128, če imate 256Mb pomnilnika). S tem lahko zajezite napake in prihranite nekaj dela pomnilniku in osnovni plošči, a boste imeli tudi manj pomnilnika.



Pokopališče strojne opreme

3D kartice, ki jih nikoli ni bilo, Athlon XP in, uh, Pentium II

Nikoli si ne bi mislili, ampak naš ostareli Pentium II očitno še ni za odmet. Pravzaprav bo njegova proizvodnja tekla celo do leta 2006. Intel je namreč šele sedaj objavil vest, da bo prenehal z izdelavo tega groba potrebnega procesorja, in to kljub temu, da že kar štiri leta proizvaja Pentium 4. Ker se je čip izkazal za tako popularnega v vgrajenih sistemih in osnovnih delovnih postajah, se bo zadnji PII primajal iz tovarne 1. junija 2006.

Intelov najhujši tekmec AMD bolj redno spravlja pod rušo svoje upokojence. Dokaj mlad procesor Athlon XP je že konec leta 2004 šel v isto smer kot kariera Bena Afflecka, zamenjal pa ga je čip Sempron.

V deželi 3D kartic pa se dogajajo prave kolobocije. nVidia je objavila vest, da bo prenehala izdelovati dve še ne videni arhitekturi, NV48 in NV50, ATI, ki je X700XT izdal šele pred kratkim, ga bo verjetno takoj tudi umaknil, saj bo njegovo mesto prevzel X800. Kar je pravzaprav dobro, saj smo se naveličali kompliciranih imen. Prinesite nam spet ZX81.

Na Kitajskem brez FM2005

Kitajsko ministrstvo za kulturo je prepovedalo popularno igro *Football Manager* založnika Sports Interactive. In kaj je uboga nogometna simulacija storila, da jo je zadela takšna usoda v najbolj obljudeni državi na svetu? Naši viri pravijo, da je bilo krivo to, da je predstavila Tajvan in Hong Kong kot dve ločeni državi.

Trenutno se igrajo podaljški, Marc Duffy, predstavnik SI pa pravi, da se kitajske trditve nanašajo na angleško različico igre, ki ji sploh ni bilo namenjeno zaiti na Kitajsko (piratske poti torej?). Trenutno pa so že poslali na odobritev pravo razli-čico, kjer sta, tako predvidevamo, Tajvan in Hong Kong črtani s seznama samostojnih držav.

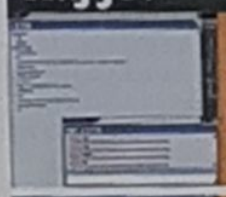
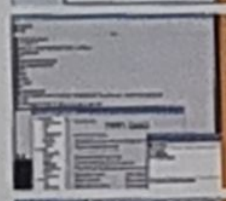
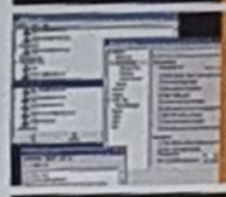
Verbatim in LightScribe

Podjetje Verbatim bo v sodelovanju s Hewlett-Packardom začelo s proizvodnjo medijev LightScribe CD in DVD. S tehnologijo LightScribe opremljeni zapisovalniki bodo zmožni z istim laserjem, ki se uporablja za zapisovanje podatkov na disk, zapisati na tudi tekst ali grafiko na zgornjo stran istega diska. S tem bo odpadla potreba po ročnem čečkanju po ploščkih. Prvi HP-jevi pogoni s tehnologijo LightScribe naj bi zdaj že začeli počasi kapljati na tržišče. Zanimiva tehnologija, če vprašate nas.

PCFtest

ZMEŠNJAVA SPOROČIL

Ali vaši prijatelji uporabljajo različne programe za klepet? Tale druščina jih bo združila pod eno streho

Kaj je?	Za	Proti	Ocena
 **Trillian Basic** www.trillian.cc Najbolj znan program za takojšnje sporočanje, ki podpira več protokolov. Pravzaprav že kar standard. Bomo lahko našli program, ki bo *Trillian* izrinil z vrha?	*Trillian* v svoji osnovi izgleda dobro, pa tudi obnaša se zelo prijazno in učinkovito. Program je preprosto namestiti in uporabljati, poleg tega pa obstaja ogromno	Težko je videti kakšno slabo stran, ampak v primerjavi z *Mirando* je kar zajeten (2,47Mb) in zahteva namestitev.	5 5
 **Miranda** www.miranda-im.org Z viri najbolj varčna aplikacija za takojšnje sporočanje, kar smo jih našli. Usmerjena je predvsem na trg uporabnikov mobilnih telefonov in ne toliko na klepeta željne najstnike.	Ta zelo majhna aplikacija (726K) se pohvali, da je ni potrebno namestiti. Zaradi te lepe lastnosti je uporabna kjerkoli, celo v MemorySticku. Preprosta uporaba in veliko nastavitev.	Zaradi omejene velikosti programa videz ni najlepši, poleg tega pa ga ni mogoče spreminjati.	4 5
Pexit www.pexit.com Prava poslast. *Pexit* poskuša v eno enolončnico stlačiti klepetanje, izmenjavo datotek, video konference in podporo za celo serijo vtičnikov.	To pa je svoje sorte žverca. Vsebuje vse od možnosti izmenjave datotek do video klepeta, običajnega klepeta in celo predvajalnika datotek MP3.	Želi početi več stvari, kot pa jih je sposoben prebaviti. Vse preveč raznih funkcij popolnoma uniči program. Vmesnik je nejasen in kompleksen, celotna namestitvena datoteka pa je velika celo 7,1Gb.	2 5
Odigo www.odigo.com Zelo klasična aplikacija za izmenjavo sporočil s ciljem združevati ljudi. Oblikovno zelo prijazna do očesa.	*Odigo* je čist in jasen za uporabo, odlikujeta ga prijazen vmesnik in številne dodatne lastnosti, kamor sodi pogon za iskanje in nastavitve vašega razpoloženja.	Da se je pred uporabo potrebno registrirati, ni ravno višek prijaznosti do začetnika, vendar je vse, kar boste izgubili, le nekaj sekund. Obstaja tudi omejitev pri največjem številu oseb v vesolju Odigo.	4 5
 **Gaim** http://gaim.sourceforge.net/ Z logotipom pingvina zaznamovan program za takojšnje sporočanje, ki združuje vse najpomembnejše tovrstne programe pod eno streho, da boste vi imeli lažje življenje.	Zelo neposreden program – tako kot vse ostale aplikacije, predstavljene v tem razdelku, poveže vse glavne aplikacije za izmenjavo sporočil, kot so AIM, IRC, ICQ, MSN in Yahoo.	Na žalost *Gaim* počne natanko to in samo to, kar pše na škatli. Škoda, da nima malo širšega repertoarja.	2 5

ZAKLJUČEK

Vse kaže, da je Trillian še vedno kralj, ko se začnemo pogovarjati o aplikacijah za takojšnje sporočanje. Prepriča s svojim nedosegljivim šarmom, pristopom in možnostmi. Miranda meri bolj na tiste, ki veliko so na poti, Odigo pa je svoje srce zapisal mladini, ki rada resno razpravlja o neresnih stvareh. Pexit dejansko veliko ponuja, vendar prevečkrat sam sebe zaplete v kompleksnost, Gaim pa se ni počutil dovolj dobro, da bi sodeloval na končni razglasitvi.

WWW.NOTESNIKI-SLO.COM WWW.GERICOMP-SLO.COM

2 LETI GARANCIJE SERIJSKO

GERYNOTE X6 RADEON
15.1 TFT(1400*1050), 512 MB DDR
Intel Centrino 1.7 Ghz Pentium M
ATI RADEON 9700 z128 MB DDR
60 GB HDD 5400rpm 16 MB UDMA
DVD-zapisovalec 8* + /n -
teža 2.9kg, 3* USB 2.0, Firewire, PCMCIA
MAGNEZIJEVO OHIŠJE Odporno proti
vlago in udarce*
379.990,00 SIT

POSEBNA PONUDBA!

GERYNOTE

GERYNOTE HOLLYWOOD XXL
17.1 TFT(1400*900), 512 MB DDR
Intel Pentium 4 3.06 Ghz MOBILE
ATI RADEON 9700 z 128 MB DDR
60 GB HDD, DVD-zapisovalec
teža: ca.3.8 kg + WEB CAM
389.900,00 SIT

GERYNOTE SILVER CENTRINO
15.1 TFT(1400*1050), 512 MB DDR
Intel Pentiu M 1.6 Ghz CENTRINO
ATI RADEON 9700 z 128 MB DDR
60 GB HDD 5400 rpm, DVD-RW 8*
teža: ca.3.0 kg + aluminium cover
349.900,00 SIT

GERYNOTE CINEMA EXTREME
15.4 TFT(1280*800), 256 MB DDR
Intel Pentium M 1.6 Ghz CENTRINO
Intel shared do 64 MB z TvOut
40 GB HDD, DVD-zapisovalec
teža: ca.3.8 kg + WEB CAM
259.900,00 SIT

TWINHEAD Efio 123a
12.1 TFT(1024*768), 256 MB DDR
AMD Athlon XP 1800+ MOBILE
Shared S3 PRO Savage do 64 MB
40 GB HDD, DVD-CDRW Combo
teža: ca.1.8 kg + Microsoft XP HOME
229.900,00 SIT

TWINHEAD Efio 123a
12.1 TFT(1024*768), 256 MB DDR
Intel Celeron M 1.4 Ghz
Intel DVMShared Vga do 64 MB
40 GB HDD, DVD-CDRW Combo
teža: ca.1.8 kg + Microsoft XP HOME
249.900,00 SIT

TWINHEAD Efio 121i
12.1 TFT(1024*768), 512 MB DDR
Intel Pentium M 1.8 Ghz CENTRINO
Intel Extreme II shared Vga do 64 MB
40 GB HDD, DVD-zapisovalec
teža: ca.1.8 kg + Microsoft XP HOME
319.900,00 SIT

POSEBNA PONUDBA!

Ocena 9/10 MOJ MIKRO!

GERI COMPUTER d.n.o., Cesta XIV divizije, 2000 MARIBOR Telefon: 02/48-00-222, Fax: 02/48-00-223

Smrtonosna miška

Online lovišče za lene lovce

To je grozno. Da razčistimo zadevo, preden nadaljujemo. Gre pa vsekakor za domiseln način uporabe možnosti interneta, zaradi katerih postane geografija čisto nepomembna. Lastnik spletne strani v – to sploh ne preseneča – Teksasu v ZDA je prišel na idejo, da uporabnikom manjša vsota denarja zagotovi oddaljeno krmiljenje spletne kamere, nameščene na lovsko puško. Če na 133 hektarov velikem ranču zasledite pujsa ali antilopo, lahko ustrelite. Nato pa lahko naročite dostavo nagačene glave ulova ali zrezke na dom.

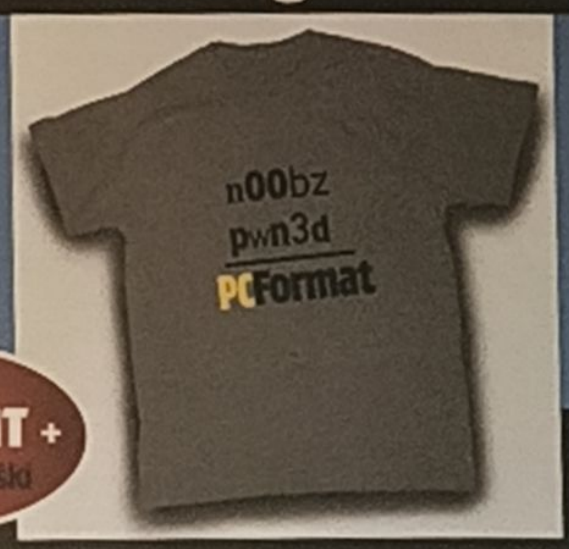
Saj smo vam rekli, da je grozno. Stran je delo Johna Underwooda, ki je za projekt zapravil 10.000 dolarjev, pričakuje pa, da se bo strošek hitro povrnil, saj moralskim obiskovalcem zaračunava 150 dolarjev za strelski pohod. Če vam kri ne diši, lahko streljate tudi na papirnate tarče, kar vas bo stalo le 5,95 dolarja. Izdali vam bomo spletni naslov, a samo, če obljubite, da ne boste ničesar ubili.

www.live-shot.com

PCFormatova majica

POKLIČITE 02 330 3301

Postanite ponosni lastnik svoje majice PCFormat!



1.450 SIT + poštni stroški

Cena je enaka ceni 1 revije.

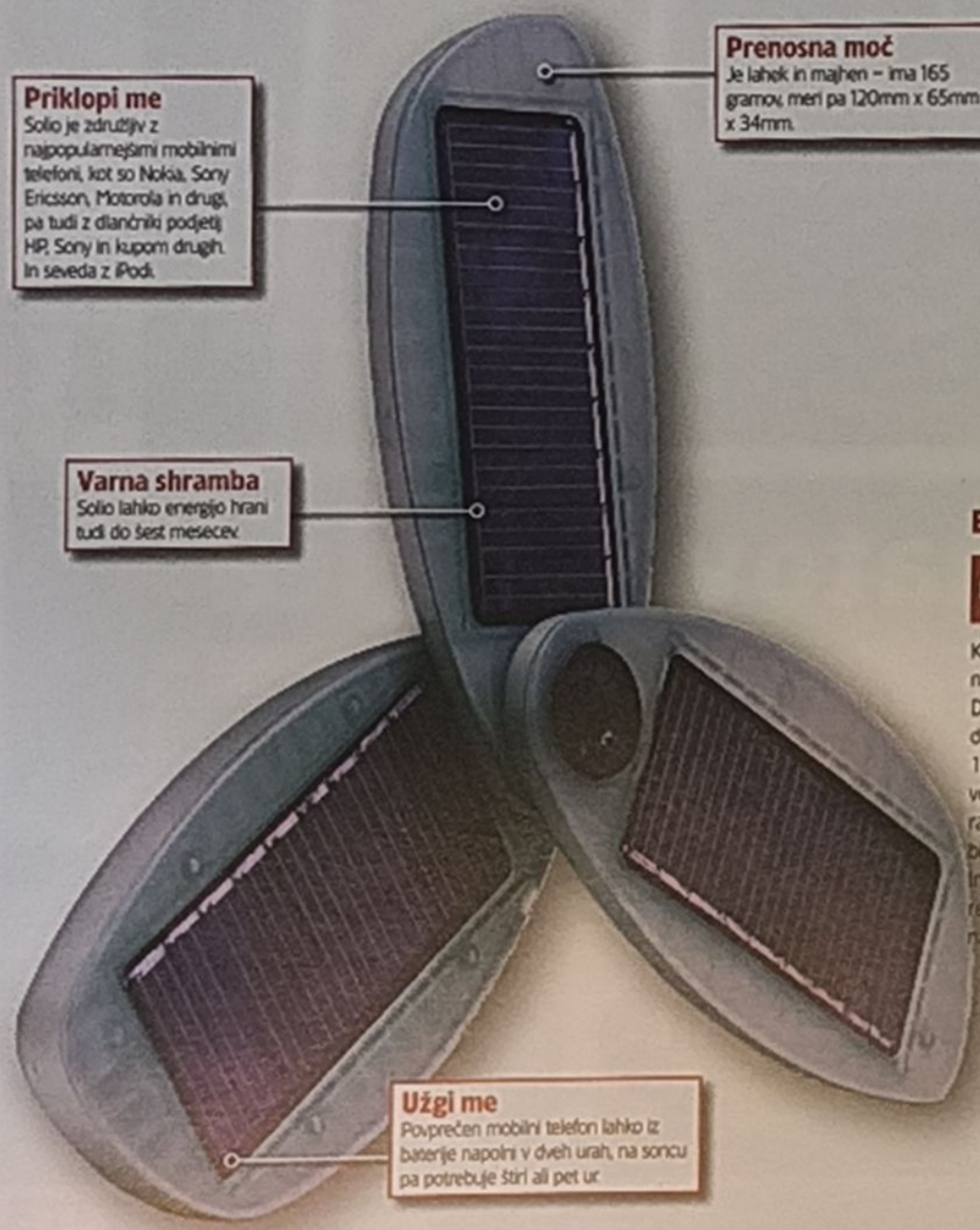
Trion
Pot k sejmišču 30
SLO – 1001
Ljubljana
tel:0 15 63 40 42
fax:0 15 63 40 20
www.trion.si

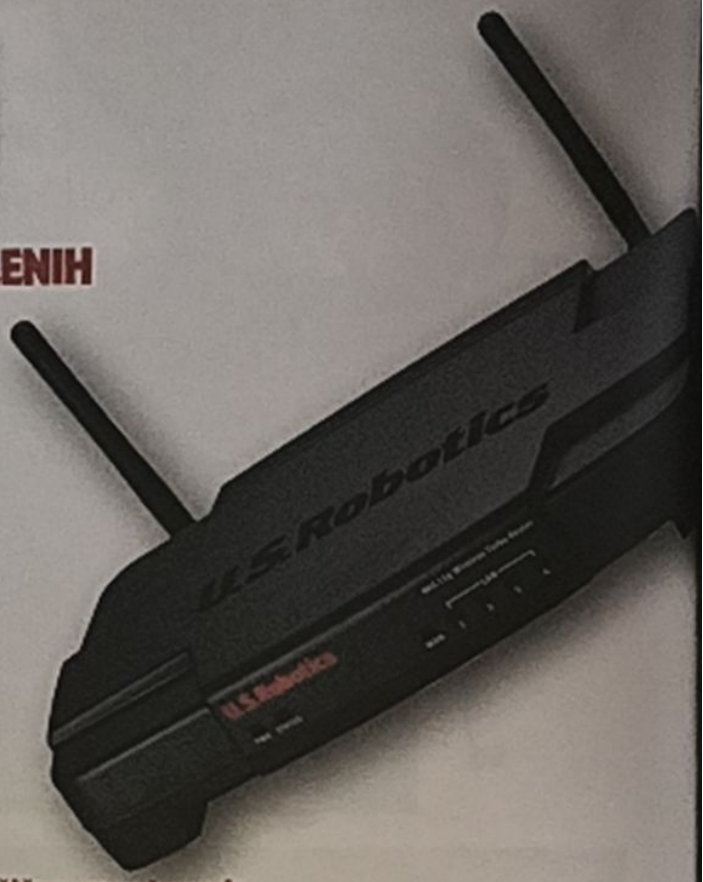
JAE
Brnciceva 13
SLO – 1000
tel:015 89 62 20
fax:0 15 89 62 11
www.jae.si

Verbatim.
www.verbatim-europe.com

Opremljeni

STROJNA OPREMA NA NAŠEM SEZNAMU NAJBOLJ ZAŽELENIH





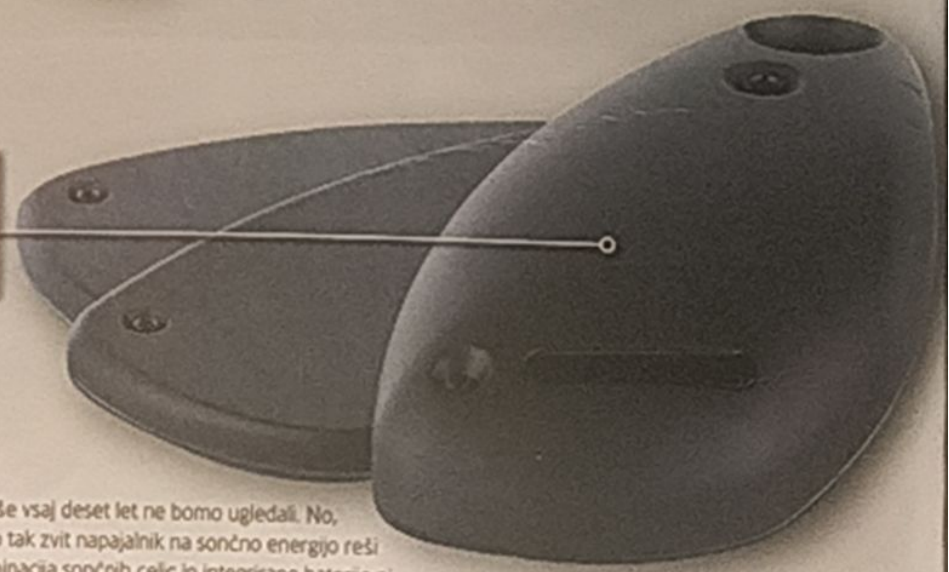
Brezžično omreževanje

USRobotics Turbo 125Mbps

Cena Ok. 32.000 SIT **Na voljo** Zdaj **Na spletu** www.usr.com

Ker nam gredo žice še vedno na živce, nam je všeč, da so pri USRobotics napovedali poskok v hitrostih prenosov za vse njihove brezžične naprave 802.11g. Dobra novica za vse lastnike izdelkov Turbo-g je tudi ta, da bodo pospeška deležni z nadgradnjo strojno-programske opreme. Prenosi, ki so doslej znašali 100Mbps, bodo zdaj 125Mbps. Če se vam zdi to hudo impresivno, tako kot večina stvari, ki so vezane na brezžična omrežja, bodite pripravljeni na manjše razočaranje. Tudi v idealnih pogojih, kjer ni nobenih drugih brezžičnih omrežij, ki bi se pretepala za prostor v zraku, ne pričakujte prenosov, ki bi presegali 40Mbps. In ne pozabite, da boste potrebovali opremo USR Turbo na obeh koncih. Je pa res, da gre verjetno za brezžično opremo po standardu g, ki trenutno omogoča največje prenose.

ZAŽELENO



Sončni napajalnik

Solio Charger

Cena Ok. 17.500 SIT **Na voljo** Zdaj **Na spletu** www.solio.com

Razčistimo nekaj osnovnih pojmov: člani uredništva *PCF* nismo športni tipi, ki bi uživali v pojanju po planinah in dolinah. Res ne. A se nam klub temu prav pogosto dogaja, da zaidemo v težave, ko nam zmanjka energije (tiste električne, da ne bo pomote). Saj veste, mobilni telefoni, dlančniki, predvajalniki MP3 in mobilni igralniki, ki jih stalno prenašamo naokoli. In glede na to, da se tehnologija izdelave baterij premika naprej počasneje kot ledeniki, nimamo niti najmanjšega pojma, kaj nas bo rešilo takih zagat. Pa pozabite na gorivne celice, ker jih še vsaj deset let ne bomo ugledali. No, mogoče nam pa lahko tak zvit napajalnik na sončno energijo reši življenja. Soliova kombinacija sončnih celic in integrirane baterije ni ravno izvirna, je pa najbolj kompaktna naprava te vrste, ki povrhu vsega še čisto noro izgleda. Napajalnik je združljiv s široko paleto mobilnih telefonov, dlančnikov in drugih naprav, proizvajalec pa trdi, da za napajanje mobilnega telefona potrebuje le štiri ali pet ur sončka.

NUJNO

Osnovna plošča

AOpen i855GMEm-LFS

Cena Še ni znana **Na voljo** Zdaj **Na spletu** www.aopen.com

Vsi dobro vemo, da se Intelovi Pentiumi 4 v trenirki Prescott med tekom segrejejo bolj kot Dušan Mravlje po stokilometrskem teku. Intel pravi, da procesor oddaja več kot 100 vatov (neuradno pa smo zasledili, da bi naj bilo teh vatov kar 160). Če iz procesorske enačbe odštejemo AMD-jeve alternative, ostanejo samo še Intelovi procesorji Pentium-M, ki jih najdemo v notesnikih. Te vsi opevajo zaradi učinkovitosti, nizke porabe in predvsem zaradi neznatnega segrevanja. In zahvaljujoč novi AOpnovi osnovni plošči lahko tudi sami sestavite namizni računalnik s tem procesorjem. Plošča je zasnovana na naboru 855, gre pa za popolnoma funkcionalno ploščo ATX z vodilom AGP.

ZAŽELENO

Hladilnik

Silentmaxx Aluminium Drive Enclosure

Cena Ok. 12.000 SIT **Na voljo** Zdaj **Na spletu** www.silentmaxx.de

Medtem ko so grafične kartice in procesorji vse zmogljivejši, pa se na področju trdih diskov razvoj odvija precej počasneje. OK, kapacitete so vse večje, a so diski še vedno zasidrani pri 7.200 obratih v minuti, pretok podatkov pa se tudi ni znatno zvišal. To kvalitetno aluminijasto ohišje sicer ne bo prispevalo k hitrosti branja in pisanja vašega trdega diska, ga bo pa utišalo, tako da vas disk ne bo tako redno opominjal na to, da je spet prepozen. Ohišje je med ostalim zasnovano tudi za kar najbolj optimalen prenos toplote. To je seveda dobra novica, saj so hladnejši diski tudi znatno zanesljivejši.

FUNKCIONALNO

Predvajalnik MP3

NW-HD3 Netwalkman

Cena Še ni znana **Na voljo** Zdaj **Na spletu** www.sonystyle.com

Cena Še ni znana Na voljo Zdaj Na spletu www.sonystyle.com
Ker zdaj že zavaljeni poslovneži srednjih let po letališčih posedajo z iPodi, Applov paradni konj počasi izgublja na veljavi. Že dolgo smo mnenja, da je prav Sony tisto podjetje, ki je najbolj primerno za pošteno tekmo s temi popularnimi predvajalniki MP3. Težava je v tem, da se je Sony trmasto upiral formatu MP3 in nas prepričeval, kako je njegova tehnologija ATRAC neprimerno boljša, in da bi bilo najbolje, ko bi svojo zbirko datotek MP3 kar takoj pretvorili v ta format. A je tudi Sony počasi obupal. Končno so se odločili izdelati čisto miniaturen predvajalnik s kapaciteto kar 20Gb, ki zna predvajati datoteke MP3. Se pa bojimo, da bo precej drag

ZAŽELENO

Verbatim.
www.verbatim-europe.com

Pismabralcev

NAJ SE SLIŠI VAŠ GLAS. PIŠITE NAM NA pisma@pcformaslo.net

Kakšno pohujšanje?

V kolikor je bilo pismo zaskrbljene mame poslano z razlogom, torej da prejme nagrado, recimo brezplačen izvod revije *FHM*, potem je zadeva razumljiva in sprejemljiva.

Zaskrbljeni ste zaradi nemoralnosti, ki se širi z vseh strani, vi pa bi želeli otroke obvarovati pred pohujšanjem. Če bi se malo bolje spoznali na "računalnike" oziroma če bi videli vse možnosti uporabe, bi se zgrozili ob dejstvu, kaj vse je lahko skrito na ploščku, ki se imenuje zgoščenka, da spletnih strani sploh ne omenjam. Ne mislim na tega, ki je priložen reviji *PCFormat*, pač pa na tiste, ki si jih vedoželjna mladež izmenjuje pod kopmi v hramu učenosti. Danes so otroci bolje obveščeni o skrivnostih odraslih kot si vi želite. Ne bo zadostovalo, tudi če mu izklopite računalnik. Da bi mu zaradi, po vašem mnenju neprimerne naslovnice, prepovedali brati revijo, je še večji nesmisel.

Zgražate se nad nemoralnostjo, ker računalniška revija objavlja na naslovnici lepa dekleta. Ali imate kompleks manjvrednosti, če vaš sin pogleda brhko mladenko? Pristop urednika pri oblikovanju naslovnice je pravilen, saj bo sin še nadalje lahko užival ob branju revije, ki se ne izgublja v povprečju. Saj vem, kaj si mislite, "moški pač, vsi ste isti".

Lep pozdrav celotni ekipi *PCFormata*.

Daniel

PCF pravi Se strinjamo. Smisel dobre vzgoje ni toliko v omejevanju, pač pa v pravilni razlagi vsega novega, kar otrok spozna. Višje kot nekomu zgradiš zid, močnejše noge bo razvil in ko bo enkrat skočil čez... Pa hvala za potrditev urednikovega oblikovanja naslovnic. Očitno tudi on spada v skupino "moški pač".

Iz Afrike

Lep pozdrav iz Ugande. Pišem vam s predlogom za dodatno vsebino na naslednjem CD-ju, priloženem vaši reviji.

Smo razvojna organizacija po imenu Edirisa, ki se predvsem ukvarja z informacijami in informacijskimi tehnologijami. Konec novembra 2004 smo pripravili 14-minutni film o našem jezeru Bunyonyi, o Ugandi in o našem delu. Zadeva je v formatu QuickTime, ima 100Mb in je dosegljiva na **www.edirisa.org**, v angleščini in slovenščini.

Če vas zanima, lahko ta film brezplačno daste na vaš CD, kar bi bilo verjetno v zabavo vašim bralcem (film med drugim prikazuje nenavadne uporabe računalniških tehnologij), atraktivno dopolnilo za vašo revijo (sem novinar, film je obrtniško solidno napravljen in zaradi Afrike barvit), za nas pa seveda promocija (posvečamo se neprofitni človekoljubni dejavnosti).

Vse naj.

Miha Logar, Uganda

PCF pravi Najprej pismo izza rešetk, potem še eno s črne celine – kje se bo to končalo? Če bi zdajle prejeli pismo Elvisa, da je živ in naj ga pridemo pobrat z avtom, ker se mu ne ljubi več hodit, sploh ne bi bili več presenečeni. Lep dokaz, da je *PCFormat* res revija za vse in od povsod. Filmčka žal nismo utegnili dati na disk, zato pa pismo s povezavo do zares zanimivega filmčka objavljamo v sami reviji, kar bo še lepša promocija.

Spet morala

Prvo kot prvo, tale rubrika mi je nadvse všeč. Ljudje se obmetavajo z različnimi imeni, po branju rubrike sem vedno nasmejan in prešerne volje, ampak tokratno branje ni bilo komično, ampak čisti absurd.

"Zaskrbljena mati", ki je prejšnji mesec pisala, da je revija preveč pohujšljiva, se naj malo, lepo prosim, ozre naokoli. Če je *PCFormatova* naslovnica pohujšljiva in je na vlaku proti breznu, so na njem tudi ATI in nVidia (oba ob testiranju kartic velikokrat prikazujeta zmogljivosti na modelih, khm, pomanjkljivo oblečenih punčk) ter mnogi drugi.

Ej! Je torej cel svet na vlaku v brezno? Ne samo vi takoimenovanazaskrbljenamati, ki ima sina, ki ne bo niti zmožen brati *PCFormata*, ne da bi mu njegova mati potrgala naslovnice ali pa celo naredila cenzuro z vžigalnikom in tistih par strani sežgala. Upam, se vam bo ob takem početju roka spremenila v kamen. Svet, v katerem živimo, je postal pohujšljiv na vsakem koraku, edino kar lahko naredite, je, da se sprijaznite z njim (ali pa si iztaknete oči).

Zoran, Ljubljana

PCF pravi Kar jezi nas, da se ta mesec z vsemi pismi strinjamo, ampak tudi tu bomo samo kimali. Tako, Tilen, zdaj pa ven in v jalov boj za prevlado moških.

Mame, 2. del

Moj sin je naročen na vašo revijo in ko jo prebere, jo še jaz malo prelistam. Zares ste odlična revija, toda tukaj je žena... Najprej je sinu prepovedala igrati "nasilne igre". Zdaj pa sem tudi jaz kriv, ker mu kupujem take igre! Pa saj je star 12 let!

Predrag, Grosuplje

PCF pravi Predragi Predrag, ob tvojem stavku "Zares ste odlična revija, toda tukaj je žena..." nas je spreletel srh. Nekateri v uredništvu so še samski in zdaj sem trdno prepričan, da bodo to tudi ostali. Pozivam bralce, da prihodnji mesec napišete vsak po eno pismo s hvalnicami ženskam, ker se trenutno rubrika nagiba v zelo šovinistično smer. Kar pa zadeva tvoj problem: Dejstvo je, da nekatere igre res niso primerne za mlajše, je pa zato na drugi stran res velik kup takšnih, ki imajo poučno vrednost. Če hočeš nekoga spreobrniti, je največkrat dovolj že, da mu zamenjaš pogled na določeno stvar.

"Impi, mame se jih ne bojijo"

Pismo meseca

Pozdravi od drugod

Najprej prejmite prav lepe pozdrave! Gotovo se sprašujete, zakaj vam pišem in kaj želim od vas. Pišem vam v upanju, da mi boste lahko pomagali, za kar vam bom zelo hvaležen! Moje ime je Zoran, star sem 27 let in trenutno sem na prestajanju zaporne kazni v centralnem zaporu v ZPZK Dob pri Mirni. Pred približno tremi meseci sem prvič videl vašo revijo, in sicer avgustovsko številko za leto 2004, ki mi je bila zelo všeč, zato bi rad pohvalil vaše dobre prispevke. Kot sem napisal, sem na prestajanju kazni, zelo rad pa bi bil naročnik na vašo revijo, ampak se na žalost ne morem naročiti, ker nimam financ, da bi naročnino plačal. Tudi pri svojcih nimam nobenega, ki bi mi pomagal poravnati račun in zato vas naprošam, če bi mi lahko naročnino za *PCFormat* s CD-jem ali pa DVD-jem, če je možno, donirali.

V kolikor se boste odločili, da mi boste pomagali in pošiljali revije z medij, se vam zahvaljujem vnaprej. Medije si bom ogledal na računalniku, ki ga ima moj sostanovalec v sobi. Hvala za razumevanje, za ugodno rešitev moje prošnje sem vam vnaprej zahvaljujem.

Zoran, Dob pri Mirni

PCF pravi **Iz tako varovanega konca Slovenije pa še nismo dobili pisma. Naš Gregor je sicer predlagal, da ti pošljemo pilo, skrito v torti, a se je kasneje izkazalo, da je torto želel zase, pilo pa je založil že dva dni pred tem. Tako je plan A propadel, obveljal pa plan B. Ta mesec bomo izjemoma spremenili glavno nagrado za pismo meseca v enoletno naročnino na DVD izdajo revije PCFormat. Upamo, da ti bo tako vsaj naslednje leto čim hitreje minilo...**

Pišite in zmagajte!

Ta mesec podarjamo odličen igralni plošček Trustmaster wireless thuri trigger in igro *Pro Evolution Soccer 4*. Za rubriko Pisma bralcev je oboje prispevalo podjetje VideoToP. Obe nagradi bosta med seboj odlično sodelovali, kar smo za čas testiranja vedno znova ugotavljali.

Pišite zdaj! Pošljite nam svoje misli, skrbi in ideje, ki se zadevajo revijo *PCFormat*, vaš PC, računalniške igre ali življenje na splošno, mi pa bomo poskrbeli, da bo svet slišal vaš glas.

pisma@pcformatslo.net

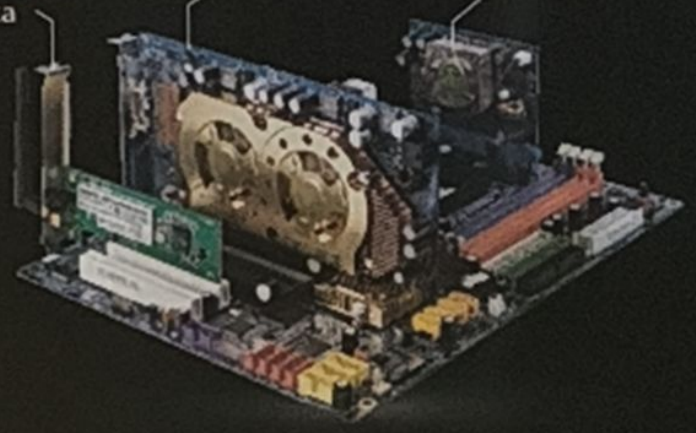
Hitrostni prvak

Prvi dvoprocesorski 6600GT grafični pospeševalnik
+ K8NXP-SLI 8 SIGMA osnovna plošča

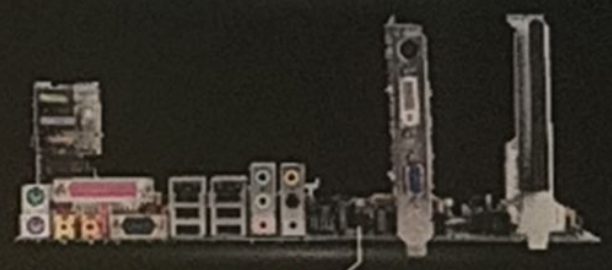
GV-3D1
dvojni 6600GT
grafični pospeševalnik

D.P.S. K8
dvojni napajalni sistem

GN-WPKG
WLAN kartica



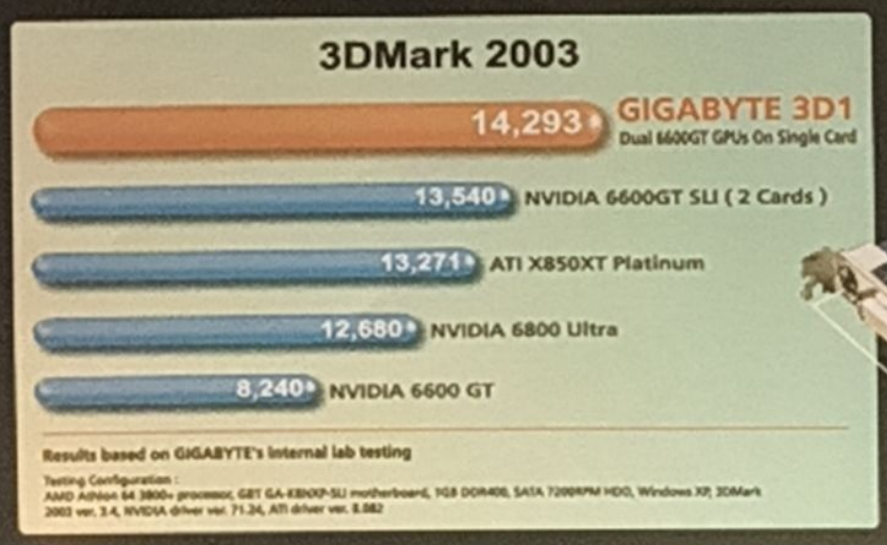
3D1 2005 LIMITED EDITION



3D1 Graphics Accelerator + **K8NXP-SLI** Motherboard

GA-K8NXP-SLI
NVIDIA nForce4 SLI vezni nabor
osnovna plošča serije 8 SIGMA
podpira Socket 939 Athlon64 FX/64 procesor

GV-3D1 dvojni 6600GT grafični pospeševalnik



OPOZORILO: 3D1 je kompatibilen samo z GIGABYTE GA-K8NXP-SLI osnovno ploščo.

CeBIT
HANNOVER
10. - 16.03.2005
See you at Hall23, A22

Za več informacij pokličite naša distributerja:

JAE
JAE d.o.o., Brnčičeva 13, 1000 Ljubljana, Slovenija
tel: (01) 5896 226 e-mail: prodaja@jae.si
fax: (01) 5896 210 splet: http://www.jae.si

elko
ELKOTex d.o.o.
Stegne 27, 1000 Ljubljana
tel: (01) 583 79 10
fax: (01) 519 23 98
e-mail: elkotex@elkotex.si
splet: http://www.elkotex.si

Upgrade Your Life™ www.gigabyte.com.tw

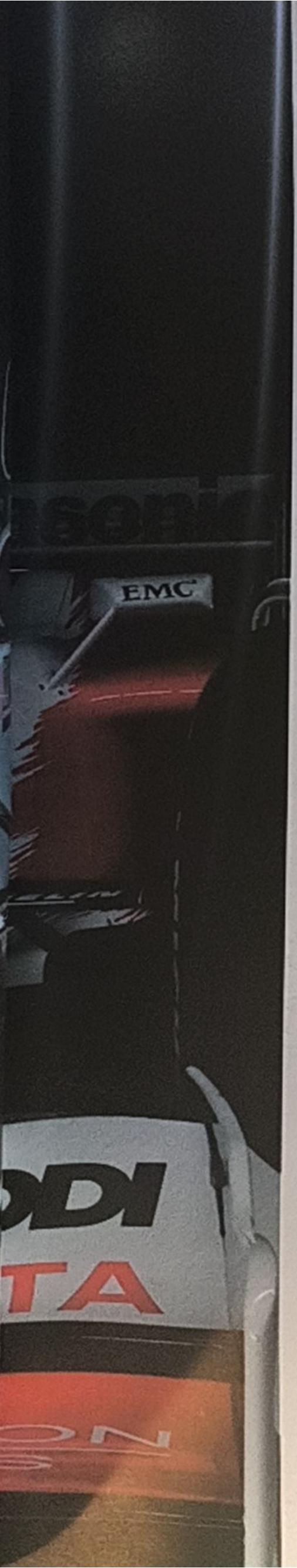
GIGABYTE TECHNOLOGY

Formula 1

VELIČASTNI MOŽJE

IN NJIHOVI STROJI

V norem svetu formule 1 povprečni strokovnjak za aerodinamiko sploh ne vstane iz postelje za manj kot dva teraflopa procesorske moči – PCF je obiskal Toyotin oddelek F1 in poskušal oceniti, kaj je pravzaprav videl.



V tem dirkalniku F1 ni nobenega Itaniuma 2. Kako neumno.

Šport, posel ali napihnjeni oglas

Šport, posel ali napihnjeni oglas za dekadenco zahodne demokracije? Katera definicija najbolj ustreza formuli 1? Če obstaja ena sama beseda, ki natančno povzame ta vedno bolj groteskni cirkus, ki se imenuje svetovno prvenstvo formule 1, je to: neresnično. Vsaki vidik te nenavadne dejavnosti, od neverjetnih količin denarja v igri do zmedenega načina upravljanja tega "športa" in naravnost makiavelističnega načina vedenja vseh sodelujočih, se izmika kakršnikoli razumni definiciji. Tako ni nobeno presenečenje, da so tudi IT potrebe tekmujočih ekip, kot je Toyota F1, enako nenavadne. Nauk zgodbe se glasi: če želite tekmovati s prvaki v formuli 1, investirajte v superračunalnik.

Po tehnološki plati je formula 1 v samem vrhu nekaterih disciplin, vključno s kompozitnimi materiali (avtomobili so skoraj izključno narejeni iz eksotičnih kovin in visokotehnoloških kompozitnih materialov, kot so ogljikova vlakna in kevlar), Computer Aided Design (CAD) in obdelavo Computer Numerical Control (CNC). Dokazano pa je, da je aerodinamičnost oblike dirkalnikov F1 najbolj kritični vidik pri pridobivanju prednosti pred drugimi ekipami. Brez pretiravanja lahko moderna vozila F1 opišemo kot obrnjena letala – pri določeni hitrosti proizvajajo več kot dovolj negativne vertikalne sile zračnega pritiska (skoraj dvakrat toliko kot znaša njihova statična teža), da lahko na primer tudi na stropu tunela vozijo postavljena na glavo. Tako je aerodinamika, in še bolj specifično Computational Fluid Dynamics (CFD), tista, za katero ekipe porabijo velikanske količine računske moči.

SUROVA SILA

Še preden pa vam bomo predstavili Toyotine veličastne strokovnjake in njihove računalnike CFD, se je vredno spomniti, v kako norem svetu ti zagnani znanstveniki pravzaprav živijo. Ne glede na razprave o tem, ali gre za šport ali ne, pa ni nobenega dvoma v globalni status F1. Pri 18 tekmah na šestih celinah in več kot 800 milijonih televizijskih gledalcev, ki spremljajo prenose ene ali več tekem, ni nobenega kamna, ki ga ne bi obrnili pri iskanju potencialnih gledalcev. Televizijske pravice za spremljanje prenosov po celem svetu prinašajo na stotine milijonov dolarjev, medtem

> **"Če želite tekmovati s prvaki v formuli 1, investirajte v superračunalnik"**

ko pristojbine za dirke in dobički iz promocije ustvarjajo še dodatne stotine milijonov. Kar zadeva lastništvo in upravljanje F1 pa si naredite uslugo in zadevi raje niti ne poskušajte priti do dna. Zahvaljujoč temu, kar je časopis The Economist nekoč muhasto opisal kot "kompleksno" prevaro prvega moža F1, Bernieja Ecclestona, je komercialni nadzor v rokah neprebojne ograde holdinških podjetij in operativnih organizacij. Zanesljiva je le ena stvar: levji delež dobičkov se steka na račune gospoda Ecclestona in treh bank, ki trenutno sestavljajo megleno zvezo na vrhu drevesne zgradbe F1.

Tehnična in operativna regulacija športa pa je medtem pod okriljem organizacije FIA, ki je drugače znana kot Federation Internationale de l'Automobile. Na videz nedojemljiva in zagotovo zelo skrivnostna FIA nadzira večino mednarodnega moto-športa, vključno z F1 in rallyjem. Ravno zaradi tehničnih regulacij, ki si jih je zamislila FIA, in v nasprotju z željami večine ekip, so se dirkalniki F1 spremenili v svojstvena vozila z ozkim trupom in utori na pnevmatikah, kot jih poznamo danes. Če bi radi izvedeli razlago za konstantno spreminjanje formata kvalifikacij F1 in čedalje bolj čudaški drobni tisk pravilnika tekem (naslednje leto zamenjava pnevmatik med tekmo morda ne bo več dovoljena, dirkalniki pa bodo morali v vsem času dveh zaporednih tekmovalnih vikendov uporabljati isti motor), se vaše iskanje konča ravno pri tej organizaciji. Ob tem so pričkanja med ekipami zaradi malenkosti v prejšnjih sezonah prav tako delno odgovorna za predelavo in spreminjanje pravil.

V kontekstu te bizarne pantomime se torej resni, pedantni IT profesionalci, strokovnjaki za aerodinamiko in inženirji Toyotine F1 ukvarjajo z odgovornim delom izdelovanja dirkalnikov in njihovo zmogljivostjo. Nikar si ne ustvarite napačnega vtisa: dejansko gre za zelo resen posel. Toyotina centralna operativna enota F1 v nemškem mestu Koeln, za katero krožijo govorice, da razpolaga s proračunom, s katerim se lahko kosa le Ferrari – okrog 300 milijonov dolarjev letno – zaposluje 650 delavcev na 30.000 nemogoče čistih kvadratnih metrih visoke tehnologije. Ironično pa je v njihovem računalniškem oddelku zaposlenih relativno skromnih 26 ljudi, ekipa CFD pa je s tremi člani naravnost zanikrno mala. Toda svet CFD je navsezadnje zgrajen na moči procesiranja in ne fizičnem delu.

SLEDITE TOKU

Ko smo prispeli do vrat Toyote F1, smo bili pripravljeni na to, da nas bosta črna magija aerodinamike in CFD do konca zmedla. Modeliranje skoraj neskončnih podrobnosti pretoka zraka preko določenih površin z zapleteno topografijo dirkalnika F1 je hudičevo težka naloga, ki brez dvoma presega sposobnosti razumevanja izmozganih umov uredništva PCF.

Kljub temu pa nismo pričakovali, da bomo izgledali kot popolni butci zgolj ob kompleksnosti implementacije CFD v proces oblikovanja in testiranja, kot ga je razložil Waldemar Klemm, vodja računalniškega oddelka. V teoriji je izdelava dirkalnika F1 seveda precej enostavna. Preprosto oblikujete dele, jih sestavite v vozilo in to vozilo testirate na progi. Nato

Alternativa, imenovana AMD

Velik je, pameten je in ime mu je Albert...

Zasebno letalo? Ja. Garaža, polna služabnikov in deklet sumljive morale? Tudi. Neverjetno zmogljiv superračunalnik? Hm, prav tako. Da se sploh lahko pojavite na zabavi F1, so potrebne orjaške količine finančnih virov in predmetov, ki povzdigujejo ego, brez vsega tega imate namreč precej manjšo možnost za zmago, kar nas dokaj bega. Ne moremo si kaj, da se ne bi vprašali, kaj vse bi lahko dosegli, če bi ves ta čas, denar in opremo uporabili za nek višji cilj. V resničnem svetu pa je superračunalnik le še stopnička na lestvici nenehnih tehnoloških dosežkov ekipe F1. Vsaka ekipa, ki se želi prebiti v ospredje, potrebuje enako veliko računsko moč računalnikov. Tako kot Toyota, tudi švicarska ekipa Sauber Petronas še ni ravno uveljavljeni zmagovalec na tovrstnih tekmah, temveč si šele pridobiva ta sloves, čeprav v F1 tekmujejo že več kot deset let. Skupaj z nedavno dokončanim 18 milijonov dolarjev vrednim vetrovnikom so pri Sauberju ravnokar uredili zadnje podrobnosti v zvezi s svojim superračunalnikom. Tako kot Toyotina oprema Itanium 2 je tudi "Albert" (ti Švicarji so nooori!) namenjen izračunom CFD. Vendar pa sta se namesto za Intelov počasen, a drag procesor Itanium 2, Sauber in švicarsko tehnološko podjetje Dalco, ki je priskrbelo in namestilo Alberta v ječi podoben hodnik pod vetrovnikom ekipe, odločila za AMD-jev cenejši in tudi zmeraj bolj priljubljen procesor Opteron. Tako se Albert ponaša s 530 procesorji Opteron, 1Tb pomnilnika in 11Tb prostora za shranjevanje podatkov. Rezultat? 2,3 teraflopi računske moči. Tako kot pri Toyoti, pa tudi pri Sauberju upajo, da jim bo Albert pomagal pri boljši uvrstitvi njihovih dirkalnikov v letu 2005.

To je superračunalnik Jim, takšen kot drugi, ki jih poznamo.

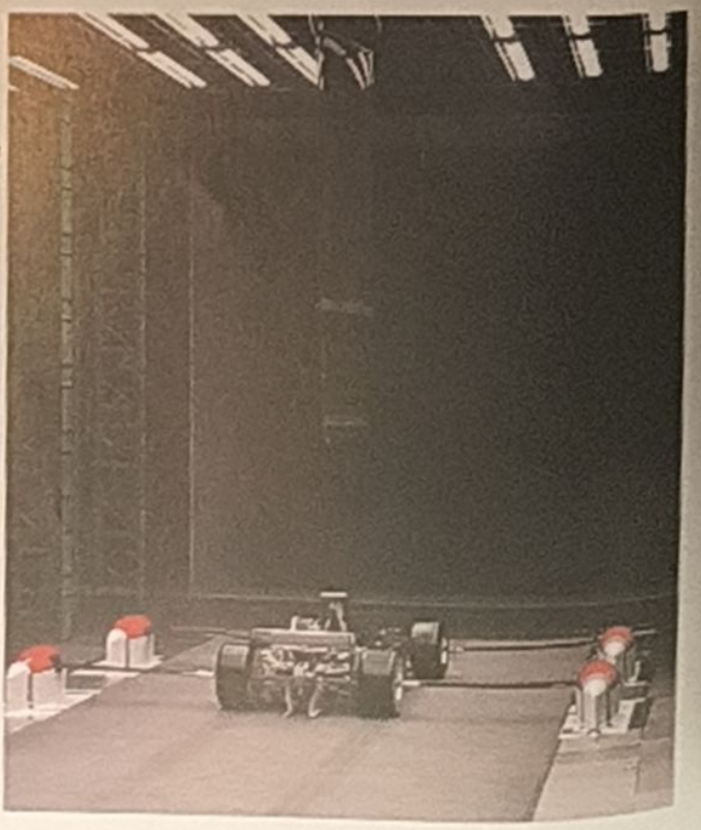
oblikujete nove dele, jih znova preizkusite in primerjate rezultate.

Postopek ponavljate v nedogled in sčasoma vam bo uspelo zasnovati optimalno oblikovan dirkalnik F1. Na planetu Zemlja pa še vedno velja pravilo, da je čas denar. Proces prevoza dveh dirkalnikov F1 skupaj s celotno ekipo inženirjev in mehanikov na progo in samo testiranje je neverjetno in pravljično drago. Čeprav je testiranje v vetrovniku nedvomno cenejše in hkrati tudi bistven del samega razvojnega procesa, pa je njegov sveti gral natančno navidezno modeliranje. Preprosto dodajte več procesorske moči in se zleknite v naslonjač, medtem ko vaša gruča računalnikov v nekaj minutah premaga dirkalnik, ki je zmagal na prvenstvu. Ko bi le bilo tako preprosto.

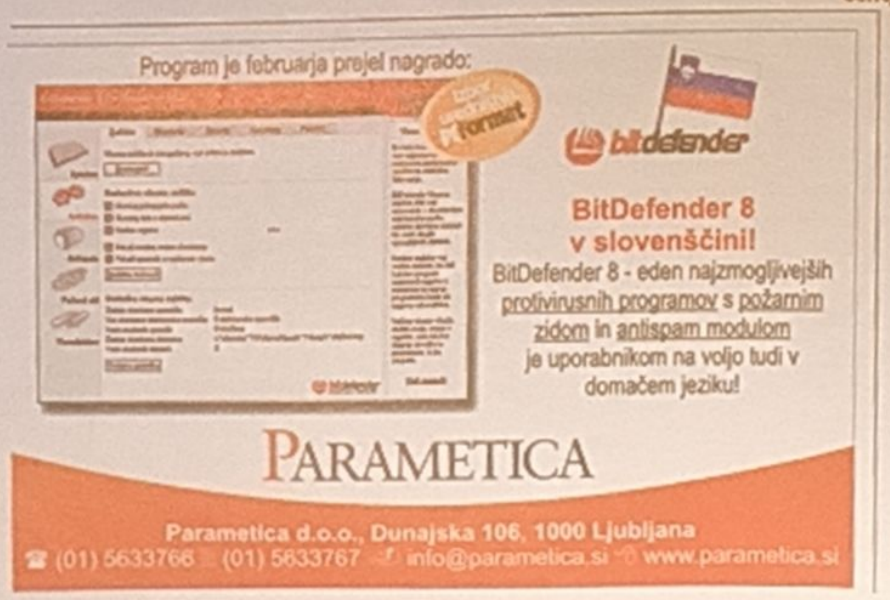
NAVIDEZNI SVETOVI

"Ustvariti učinkovito zaprto zanko med računalnikom, simulacijami v vetrovniku in resničnim svetom je ključ do uspeha," je razložil Klemm. Do sem je vse zlahka razumljivo – na razpolago imate lahko najbolj zmogljiv računalnik na svetu, ki pa bo docela neuporaben, če vaši navidezni izračuni ne ustrezajo dejanskim rezultatom, ki jih dobite pri testiranju dirkalnika na progi. Ustvarjanje te pozitivne zanke pa je precej kompliciranо. Da bi to dokazal, nam je Klemm pokazal huronsko zapleteno algebrajsko enačbo, polno fascinantnih spremenljivk, kot sta Rc (to so rezultati izračunov CFD) in Rw (rezultati v vetrovniku), ki ponazarja proces ustvarjanja zanesljive zanke. Priskutne podrobnosti vam bomo raje prihranili, naj pa povemo, da so za rezultate testiranja na progi potrebovali dve leti in pol, preden so bili pri Toyoti zadovoljni in so "kalibrirali" svoje rezultate pri CFD in v vetrovniku, da so končno ustvarili tisto tako pomembno zaprto zanko s testiranjem v resničnem svetu. Razmislite o tem – dve leti in pol, preden so bili pri Toyoti dejansko prepričani, da bodo rezultate, ki so jih dobili s svojimi aplikacijami CFD, lahko prenesli tudi v zanesljive rezultate v resničnem svetu. Zdaj veste, zakaj traja pet ali več let, da se nova ekipa prebije z ničelne točke do konkurenčnosti najboljšim na lestvici. To tudi razloži, zakaj je Toyota F1 v svoji tretji sezoni zaključila leto 2004 na osmem mestu med 10 ekipami s pičlimi devetimi točkami v svetovnem prvenstvu, kljub dejstvu, da gre za eno najbolje financiranih ekip. S podobnim proračunom, a veliko bolj zrelo učinkovitostjo oblike dirkalnika, je Ferrari v zadnji sezoni pometel s tekmeci in si v skup. seštevku priboril komaj verjetnih 262 točk.

Ko je Toyotinim strokovnjakom uspelo ustvariti "zanko", so se osredotočili na povečevanje računske moči. Ker je aerodinamika dirkalnika F1 vrsta medsebojno odvisnih dejavnikov, v katerih zračni pretok nad enim delom avtomobila vpliva na drugi del, sprememba kateregakoli elementa običajno zahteva ponovne izračune za celoten dirkalnik. Zmanjšanje količine časa, ki je potrebna za izračune celotnega dirkalnika, je zaradi tega Klemmova prioriteta številka ena. "Na začetku smo za izračune celotnega dirkalnika potrebovali tri do štiri tedne. Danes nam vzamejo osem do dvanajst ur. Prej običajno nismo imeli druge izbire, kot da zgradimo



Testiranja v vetrovnikih stanejo milijone. Računalniške simulacije so cenejše.



Pravi sedež podjetja za pravi posel. Proračun Toyotinega oddelka F1 znaša več kot 100 milijonov dolarjev.

model vetrovnika, ali še huje, realni del, da smo preverili pričakovana izboljšanja. Zdaj nam naše simulacije omogočajo, da natančno ocenimo, ali se določen del sploh splača izdelati. Prihranki v obliki časa in denarja so seveda velikanski," je povedal Klemm.

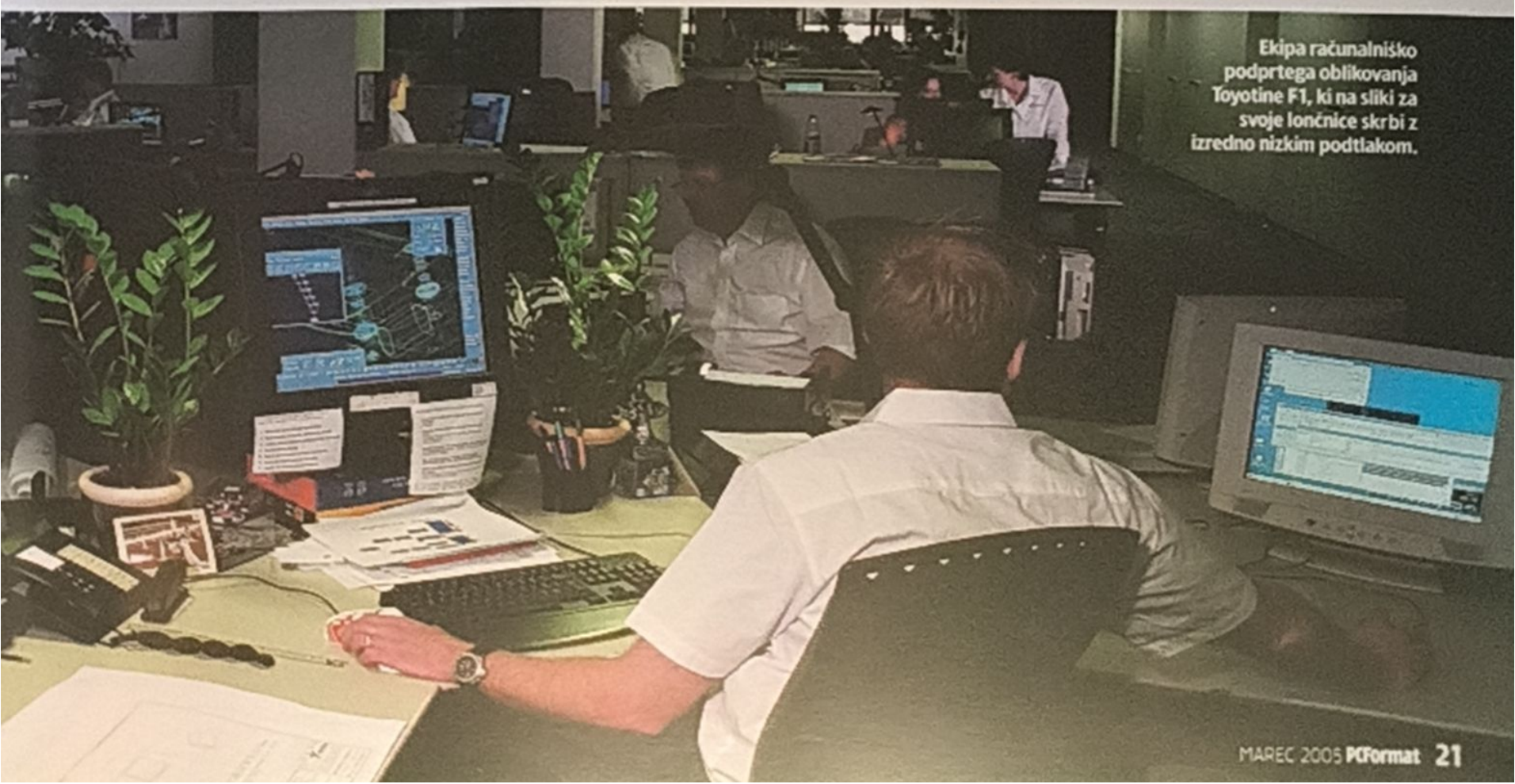
A kako jim je uspelo doseči to dramatično spremembo? Žal moramo razočarati zagovornike AMD-ja, saj je procesor, ki so ga pri Toyoti izbrali za poganjanje najpomembnejšega dela njihovih prizadevanj, ravno Intelov kontroverzni Itanium 2. Četudi menite, da je Itanium 2 stvar preteklosti (in zahvaljujoč nedavni odločitvi HP-ja, da prekine partnerstvo z Intelom pri razvoju Itaniuma, jih ni veliko, ki mislijo drugače), pa ni nobenega dvoma, da je izredno zmogljiv za vrsto izračunov, ki so ključni za CFD. Itanium je pošast zlasti pri računih s plavajočo vejico in ravno to je tisto, kar potrebujete za simulacije toka milijonov in milijonov zračnih delcev.

HITRA OMREŽJA

Trenutno ekipa razpolaga z gručo 162 strežnikov Linux, vsakega poganja par 1,5GHz procesorjev Itanium 2, medsebojno pa so povezani preko povezav Myrinet (najbolje si jih lahko predstavljate kot neko vrsto nizko-latenčne omrežne povezave z izredno veliko pasovno širino). Druga faza Toyotine gruče superračunalnikov Itanium 2, ki naj bi jih namestili še to zimo, bo povezala kar 262 strežnikov, njihov končni cilj pa je orjaško število 424 strežnikov. Gre za procesorje Itanium 2 848, ki bi vas pri trenutnih Intelovih cenah olajšali za dobrih 771.680 dolarjev (okoli 143 milijonov SIT). Seveda pa predstavlja cena procesorjev le majhen del celotne cene računalniškega dela operacije dejstvo, da te izredno zmogljive enote niso poceni, pravzaprav ne preseneča. To pa kljub temu predstavlja dobro kupčijo v primerjavi s celotno ceno samega dirkanja v moderni formuli 1, ob kateri bi se vam orosile oči, prav tako pa se je potrebno zavedati, da je procesorska moč bistvena investicija. "Poganjanje našega programa CFD stane samo 7% celotne vsote, ki jo porabimo za program vetrovnika ekipe," je razkril Klemm.

"F1 je najbolj tekmovalen in tehnološko napreden moto-šport na svetu"

Še bolj pomembno pa si je zapomniti, da govorimo o formuli 1, ki je brez najmanjšega dvoma najbolj tekmovalna in najbolj tehnološko napredna moto-športna disciplina na svetu, s katero se druge kategorije sploh ne morejo primerjati. V svetu F1 ne obstaja preveč virov ali preveč računske moči, hkrati pa tudi nikoli ne morete imeti preveč denarja. Zato naslednjič, ko bo nekdo pripisal uspeh Ferrarija zgolj vožnji nekega Michaela Schumacherja, ne pozabite na superračunalnik, ki je vse to omo-gočil. In če bodo fantje iz računa-lniškega oddelka Toyotine F1 imeli prste zraven, se lahko Schumi to sezono pripravi na pravi boj. PCF

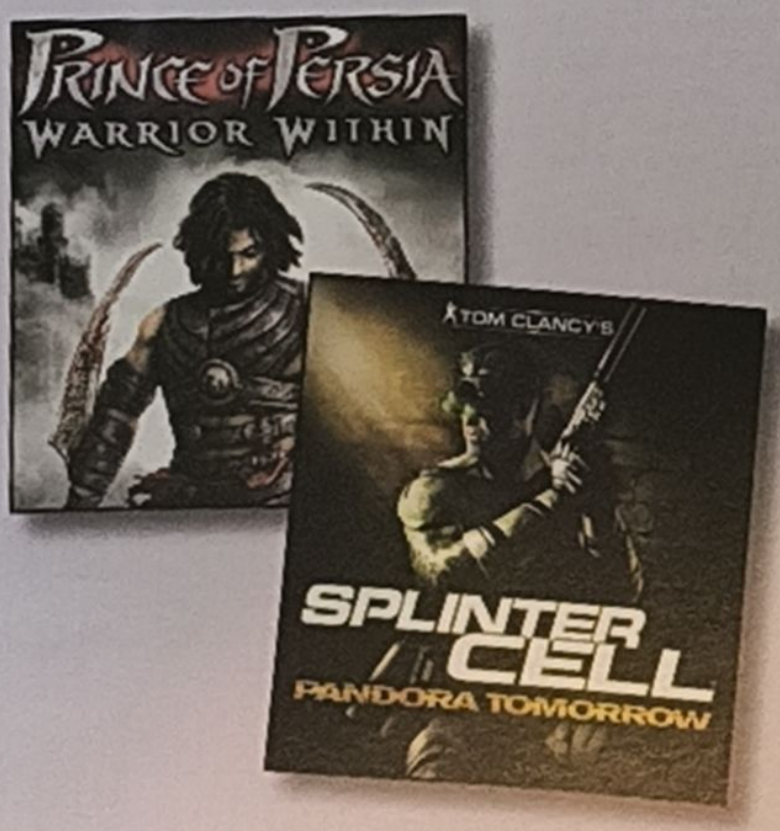


Ekipa računalniško podprtega oblikovanja Toyotine F1, ki na sliki za svoje lončnice skrbi z izredno nizkim podtlakom.

nagradna igra

PCFormat nagrajuje

POŠLJI KUPON IN SI PRISLUŽI GRAFIČNO KARTICO WINFAST A6600 TD



Leadtek®
We Make Dreams a Reality

PCFormat in Leadtek vam podarjata **grafično kartico zadnje generacije!**

Na grafični kartici WinFast A6600 TD se bohoti mogočen grafični procesor zadnje generacije nVidia GeForce 6600 in 128Mb pomnilnika. To je vsekakor dovolj, da boste z njo v vsej lepoti poganjali igre, kot so *Half-Life 2*, *Doom 3* in *Far Cry*. Da se boste lažje prepričali v moč kartice, boste dobili priloženi še celotni igri **Splinter Cell: Pandora Tomorrow** in **Prince of Persia: Warrior Within.**

Kartica se lahko pohvali s podporo standardom Shader Model 3.0 in DirectX 9.0c odlično pa obvlada tudi predvajanje video datotek MPEG 1/2/4 in WMV9, tako da se boste po tem, ko preigrate vse igre, lahko odpočili ob kakšnem kvalitetnem filmu.

Poleg glavne nagrade bomo izžrebali še pet dodatnih: Leadtekove torbice za CD-je ali DVD-je.

Izrežite kupon na vogalu, ga prilepite na dopisnico in ga skupaj s svojimi podatki pošljite na naš naslov: PCFormat, Trg revolucije 2, 2000 Maribor. Nagradna igra bo potekala do 23. marca.

SMS NAGRADNO ŽREBANJE

Glasujte za svojo najljubšo igro in sodelujte v **nagradnem žrebanju**. Na številko **2929** pošljite SMS z vsebino **GAME PCF** in številko igre, za katero želite oddati svoj velečenjeni glas. Če želite denimo glasovati za Rome: Total War, pošljite na 2929 sporočilo: GAME PCF 3. Če vaše najljubše igre ni na seznamu, pošljite na 2929 SMS z vsebino: GAME PCF Naslov igre. Primer: GAME PCF Evil Genius

1.Doom 3, 2.Far Cry, 3.Rome: Total War, 4.Call of Duty: United Offensive, 5.Heritage of Kings: The Settlers, 6.NFS: Underground 2, 7.Half-Life 2, 8.The Sims 2, 9.Pro Evolution Soccer 4, 10.Prince 2: Warrior Within, 11.Chronicles of Riddick, 12.World of Warcraft, 13.Football Manager 2005, 14.Knights of the Old Republic 2, 15.Counter-Strike: Source

Poleg tega, da boste s tem postali potencialni dobitnik ene izmed petih torbic za CD-je ali DVD-je in pomagali vaši igri do vrha lestvice najbolj priljubljenih, se boste s tem vpisali tudi v **PCFormatov SMS klub** in 2-4 krat na mesec prejemali informacije o vsem, kar se zanimivega dogaja v svetu, ki ga raziskuje *PCFormat*. Vklopite na telefonu vibriranje, pa vas bomo mimogrede še brezplačno zmasirali.

Vsi nagrajenci bodo o nagradi obveščeni preko sporočila SMS.

NAGRAJENCI PREJŠNJE ŠTEVILKE

Kartico Leadtek WinFast TV Box si je s svojo dopisnico prislužil **Boštjan Kerbev**, Ulica Matije Blejca 2, 1241 Kamnik. Torbico za CD-je oziroma DVD-je pa ta mesec dobijo: **Janez Klemenčič**, Dobrič 22, 3313 Polzela; **Jernej Ferbežer**, Mirna ulica 8, 2345 Bistrica ob Dravi; **Alenka Brna**, Sp. Gameljne 9b, 1211 Ljubljana; **Ignac Požlep**, Podpeč 14, 3215 Loče in **Matic Grifič**, Pobrež 24, 3210 Slovenske Konjice. Iskrene čestitke!

NAGRADNI KUPON
PCFormat 37
Marec 2005

Sanjski stroj

V katero smer bo šla evolucija vašega računalnika? PCFormat pogleda v kristalno kroglo in vam postreže z odgovori...

Javna značilnost prvih dvajsetih let življenja osebnih računalnikov je bila, poleg prav neumno malo smešnih posredovanih e-sporočil in skurjenih komponent zaradi statične elektrike, neverjetna tehnološka rast. Medtem ko so prvi IBM-ovi PC-ji lezli pri 4,77MHz in stali več kot pol milijona tolarjev (no, takrat smo imeli še dinarje), lahko danes nabavite za isti denar 3,8GHz pošast, 3GHz stroj pa za manj kot polovico te cene. Ampak zdaj, ko je Intel objavil, da ne bo proizvajal 4GHz Pentiuma 4, stojimo na točki, kjer se odloča o prihodnosti. Izkoristimo torej to priložnost in pokukajmo dve leti naprej. Kaj lahko pričakujemo od PC-jev v ne tako daljni prihodnosti? Govorili bomo o realni tehnologiji, čeprav se nekatere izmed naštetih ideje ne bodo tako kmalu materializirale, če se sploh kdaj bodo.

Najprej si oglejmo, v katero smer drvi osrednja komponenta, torej procesor. Vse kaže, da je Intel z razvojem naletel na betonski zid, skozi katerega se z 90nm tehnologijo proizvodnje, ki jim omogoča stlačiti več tranzistorjev na en sam čip, ne bo mogel pretolči. Jedro Prescotta, ki je nastalo z 90nm namesto 130nm procesom, se pregreva občutno bolj kot predhodniki in konkurenca. To je tudi glavni razlog, da se je Intel ustavil pri 4GHz, čeprav so že razglašali načrte, da bodo Pentiuma 4 spravili do 10GHz ali celo 25GHz. Prihodnost bo zato pripadala dvojedrnim in večjedrnim procesorjem, kjer gre pravzaprav za to, da je več procesorjev stlačenih na en sam čip. Prve tovrstne stvaritve, ki bodo dosegle namizne računalnike, se bodo imenovale X20, X30 in X40 in bodo vsebovale po dva čipa Prescott, ki bosta tekla pri 2,8GHz, 3GHz ali 3,2GHz, vse pa bodo 64-bitne. Verjetno ni potrebno posebej poudarjati, da bo hipernitnost v trenutku postala strašno zastarela, ko bodo te igračke prišle na trg v drugi polovici leta 2005.

V malo bližnji prihodnosti ima Intel v načrtu povečanje drugonivojskega predpomnilnika (L2) na

> "Prihodnost računalništva bo pripadala dvojedrnim in večjedrnim procesorjem"

2Mb, tako kot pri Pentiumu M, kar se bo odražalo v hitrejšem delovanji iger in aplikacij. Intel bo tudi bolje izkoristil brstenje frekvenc pomnilnika DDR2. Stvari so se pa rahlo zakomplicirale s skokom procesorja Pentium M iz Intelovih notesnikov Centrino v namizne računalnike. Sicer deluje omenjeni procesor le pri frekvenci 2,1GHz, a je prav tako sestavljen z 90nm tehnologijo, kar mu daje še kar nekaj manevrskega prostora, preden naleti na zid, v katerega se je zapičil Pentium 4. Nam se zdi tehnologija Pentium M vredna pozornosti, ki bo še posebej všeč ljubiteljem majhnih PC-jev, katerih ventilatorji ne preglasijo uvodne scene *Terminatorja 2* in zato zlahka obvladajo vlogo medijskega predvajalnika.

HITROSTI

AMD-jev Athlon 64 pa še ni naletel na svojo zgornjo mejo frekvence, saj celo najhitrejši Athlon 64 FX deluje 1GHz počasneje od najhitrejšega Pentiuma 4, poleg tega pa se proizvodnja še ni prestavila na 90nm tehnologijo. AMD trdi, da bo v procesu proizvodnje vztrajanje pri tehnologiji "Silicon-On-Transistor" namesto "Low-K", prineslo 90nm enoto, ki bo porabila manj energije in proizvedla manj temperature kot obstoječi 130nm čipi. To je odlična novica za navijanja željne uporabnike. Tako kot Intel, bo tudi AMD v bližnji prihodnosti začel s proizvodnjo procesorjev z dvema jedroma. Ni izključeno, da ne bo v prvi polovici letošnjega leta izdal celo izboljšane različice svoje delovne postaje in strežniške platforme Opteron. Različica Athlon 64 za širše množice ji bo sledila proti koncu leta.

MODIFIKACIJE POMNILNIKA

Jasno, da nismo pozabili na pomnilnik. Intelovi novi nabori čipov za Pentium 4 že izkoriščajo novi pomnilnik DDR2. Ta ima frekvenco že 667MHz (PC2-5400), v naslednjih 12 mesecih pa se bo ta številka povzpela do 800MHz (PC2-6400), kar je proizvajalec DRAM-a Eplida že praktično demonstriral. Silicij DRAM-a je očitno prišel do konca svoje poti pri 300MHz. A to se nanaša na PC4800 DDR, medtem ko štirikratna frekvenca DDR2 (PC2-9600) pušča še precej prostora za hitrejše čipe DDR2 v prihodnosti.

AMD se zaenkrat še ni drznil vreči v neznano z novim tipom pomnilnika. Athlon 64 ima pomnilniški krmilnik vgrajen v sam čip in ne na osnovno ploščo, kar pomeni, da bo do sodelovanja AMD-jevih procesorjev in pomnilnika DDR2 prišlo, ko se bo za to odločil sam AMD. Zaenkrat DDR2 Intelu še ni prinesel vidnih prednosti in Athlon 64 FX še vedno izpraši hlače Pentiumu 4 v večini testov, še posebej pa v igrah. AMD je tudi javno oznanil, da bodo verjetno popolnoma preskočili pomnilnik DDR2 in zagrizli v DDR3. Pravijo, da želijo najprej videti prednosti v delovanju, šele nato so se pripravljeni odločiti za korak naprej v smeri DDR.

A v vsem tem direndaju okoli DDR2 smo skoraj pozabili na alternativno rešitev, Rambus, ki se je že izkazala s svojo hitrostjo in zelo visoko ceno. Ampak

Sanjski stroj

nVidia bo prenesla moč nForca v sisteme s Pentiumi 4 v naslednjih 12 mesecih.

Rambus sploh še ni mrtev. Pravzaprav je v razvoju nova različica, ki se imenuje XDR in teče pri frekvenci 3,2GHz. Gre za povsem drugačno tehnologijo kot DDR ali DDR2. Pomnilniški moduli imajo tu pasovno širino do 25,6Gb/s, kar je ekvivalent PC25600 oziroma štirikrat toliko kot pri najboljšem modulu DDR2, PC2-6400. Vendar pa ne računajte, da bo XDR prišel v množično uporabo pred koncem leta 2005.

Področje naborov čipov za osnovne plošče pa je eno tistih, kjer bo v naslednjem letu ali dveh najbolj vroče. V zadnjih letih je Intelov nabor 875P dominiral na sceni navdušencev nad Pentiumi 4, svoje pa je pristavil tudi nabor 865. Kupci Athlona 64 pa so lahko izbirali med nVidia nForce 3 in VIA K8T800. Zdaj pa bo nVidia prenesla moč nForca tudi v svet Pentiuma 4, s seboj pa bo privlekla še tehnologijo SLI. Intel je pred kratkim izdal nabor 925XE s podporo za 1066MHz sistemsko vodilo, a zaenkrat nihče ne govori o še hitrejših vodilih. Podjetje SiS bo ponudilo dva nabora čipov za Pentium 4, 649 in 656, s podporo za DDR2 in PCI Express, ATI pa še vedno ni napovedal naslednikov RX330 in nabora z vgrajeno grafiko Radeon 9100 IGP za Pentium 4. Lastniki Athlona 64 bodo imeli še večjo izbiro. nForce 4, VIA K8T890, SiS 756 in ATI Xpress 200 so zapletena imena, ki si jih je vredno zapomniti. V središču novih naborov je PCI Express (PCI-E), ker Athlon 64, kakor je bilo omenjeno pred tem, ne podpira DDR2.

Trenutni kralj vodil PCI-E je različica s 16 stezami oziroma 16x, kar pomeni prenos 4Gb/s v obe smeri. Sicer je del prvotnega standarda tudi PCI-E 32x, pa ga namizni računalniki še nekaj let ne bodo potrebovali, njegovo mesto je v svetu strežnikov, ki potrebujejo tistih 8Gb/s, ki jih prinaša. Ker ima vmesnik PCI-E trenutno še status novitete, na tem področju v naslednjih letih ne bo prišlo do večjih sprememb. Je pa organizacija PCI SIG (Special Interest Group) objavila, da bo naslednja generacija prišla leta 2007.

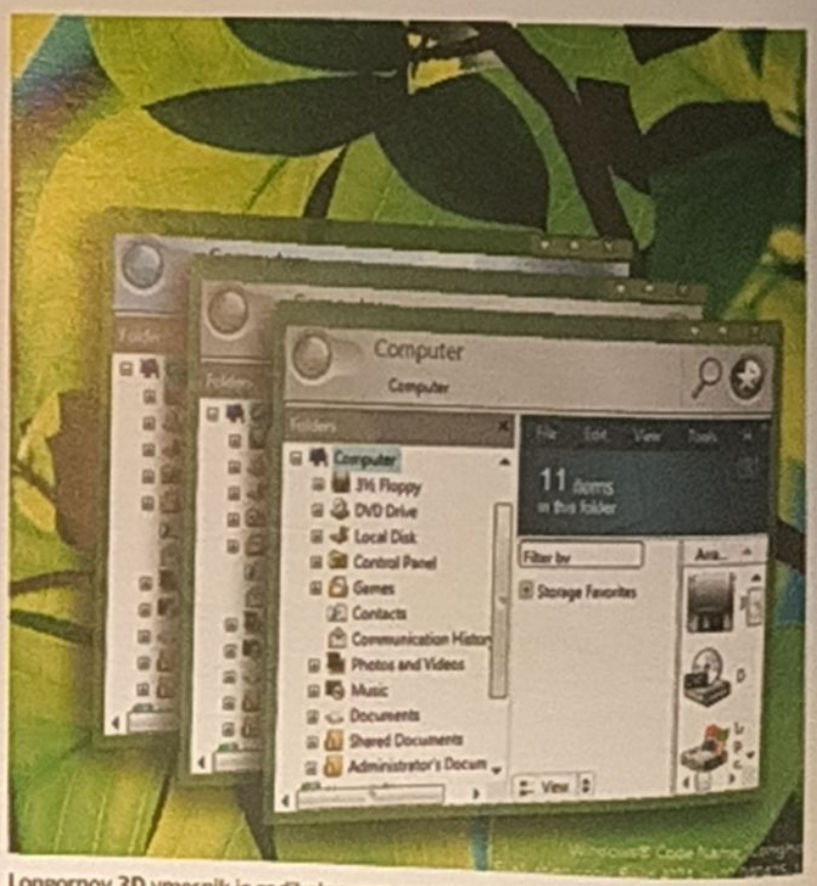
Vprašanje za 64 bitov

Na Longhorn bomo čakali do 2006, vendar pa kmalu izide nova različica sistema Windows

Windows XP deluje že precej zastarelo, tako da komaj čakamo na 3D vmesnik operacijskega sistema Windows Longhorn. Čakalna doba ne bo kratka, vendar bomo lahko pred tem iskali tolažbo v 64-bitnem Windows XP. Beta različico lahko dobite na http://www.microsoft.com/windowsxp/64bit/evaluation/upgrade.mspx, končno različico, ki bo slišala na ime Windows XP Proffessional X64 Edition, pa pričakujemo v kratkem. Če si lastite, ali pa si boste lastili AMD Athlon 64, najnovejši Nocona Intel Xeon ali prihajajoči Pentium 4 F, lahko sistem preizkušate 360 dni.

64-bitni XP bo poganjal 32-bitne aplikacije povsem brez težav, zato pa boste potrebovali nove gonilnike, ki podpirajo vseh 64 bitov. Čeprav je najbolj očitna prednost novega sistema podpora za 4Gb pomnilnika, ima velik potencial tudi na področju pospeševanja zabavnejših aplikacij. Trenutno so najbolj razširjene 64-bitne aplikacije igre – 64-bitna *Far Cry* in *Unreal Tournament 2004* sta že v zaključni fazi razvoja. Na zemljevidu so tudi ostale igre, ki uporabljajo grafični pogon Unreal, denimo *America's Army* in *Shadow Ops*. Razvijalci načrtujejo tudi 64-bitno različico prihajajoče igre *S.T.A.L.K.E.R.* Kodiranje videa je še eno področje, ki bo veliko pridobilo s 64 biti. Različica *Dr-Divxa* že deluje, kmalu pa bomo lahko podobno trdili še za nekaj podobnih profesionalnih programov za kodiranje, kakršen je *Canopus ProCoder 2*. V fazi beta testiranja je tudi Newtekov *Lightwave 8*, paket za 3D animacijo.

Brian Marr, eden vodilnih mož pri projektu Windows X64 Editon, pravi, da bodo lahko uporabniki zamenjali svoje licence za 32-bitni Windows XP za 64-bitno različico, ko bo ta na voljo, in sicer pri prodajalcu, kjer so kupili celoten sistem. To bi lahko bila slaba novica za tiste, ki so svoje PC-je z Athonom 64 zgradili sami.



Longornov 3D vmesnik je radikalna sprememba glede na vmesnik z zelenim gričem.

Sanjski stroj

Zelo verjetno ne bo nič novega pri številu stez, zato pa se bo podvojila pasovna širina posameznih linj na 5Gb/s s trenutnih 2,5Gb/s.

GRAFIČNA SCENA

Še vedno pa čakamo, da bodo na trg prišle še kakšne druge kartice PCI-E, razen grafičnih. In če odmislimo SLI, novo vodilo pravzaprav še ni pokazalo svojih sposobnosti. Pravzaprav bo imela tehnologija PCI-E največji vpliv na cenovno plat računalniških komponent. nVidiin TurboCache, ki ga je mogoče najti v GeForce 6200TC, izkorišča hiter prenos podatkov v obe smeri, ki ga ponuja PCI-E, da v sistemski pomnilnik odvrže ogromne količine podatkov, ki jih potrebujejo moderne igre. Tako je na sami grafični kartici potrebnih le 16 ali 32Mb pomnilnika, zaradi česar je ta lahko zelo poceni (celo pod 25 tisočaki). Bolj kot karkoli drugega bi ravno nižja cena sistemov z grafiko na vodilu PCI-E lahko pospešila smrt vodila AGP. Tudi ATI ima podobno tehnologijo, ki ji učeno pravi HyperMemory, vendar ta na žalost še ni bila implementirana drugje kot na osnovnih ploščah z vgrajenim grafičnim čipom Xpress 200.

Tudi posel grafičnih kartic je bil precej živahen v zadnjih letih in ta trend se bo nadaljeval v prihodnosti. Čeprav seriji nVidia GeForce 6800 in ATI Radeon X800 še vedno dišita po novem, obe podjetji že pripravljata novejše izdelke za prvo polovico leta 2005. ATI-jev R520 bo verjetno uporabljal čip izdelan z 90nm procesom, kar pomeni, da bo na eni rezini silicija več tranzistorjev. R520 bo podpiral Shader Model 3, ki ga nVidiin Radeon 6800 že podpira, in bo imel osem enot za senčenje namesto šestih, kolikor jih premore X800. Razen naštetega se ve o novi kartici zelo malo, ravno tako je v meglo skrivnosti zavit tudi nVidiin odgovor.

CEVOVODI

Za prikrivanje informacij o prihodnjih projektih je krivo skrajno tekmovalno razmerje, ki vlada med gigantoma industrije grafičnih kartic. Lahko pa varno napovemo, da se bo še naprej množilo število cevovodov, ki jih GeForce 6800GT/Ultra in Radon X800/850 XT trenutno uporabljata po 16, čeprav tega pri naslednji generaciji morda še ne bo opaziti. SLI bo skoraj gotovo preživel, saj tudi ATI namiguje, da razvija SLI-ju podobno tehnologijo. Grafične kartice z dvema procesorjema, ki izkoriščajo SLI, bodo kmalu prišle na prodajne police. Gigabyte, denimo, je že zlepil dva GeForca 6600GT v eno samo grafično kartico 16x PCI-E, 3D1, za katero pri podjetju pravijo, da brez težav pri hitrosti posega ATI-jev Radeon X850 XT PE in nVidiin GeForce 6800 Ultra, stala pa bo občutno manj od obeh. Ne ve pa se še, če bo na voljo tudi različica kartice za vodilo AGP.

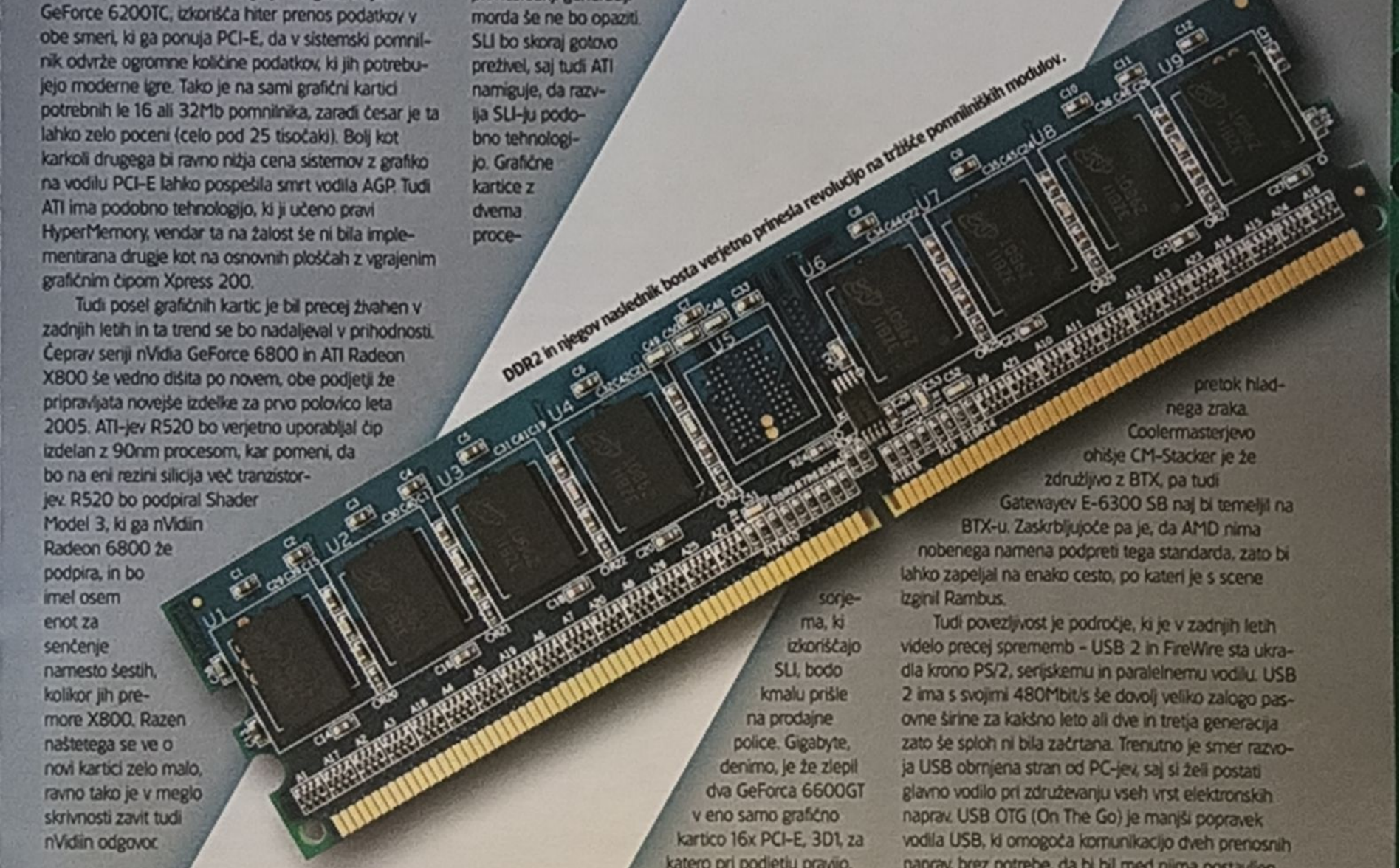
V zadnjih letih je prišlo do radikalnih sprememb tudi na področju samih ohišij PC-jev. Poleg strastnih modifikatorjev, ki so nas dnevno presenečali s svojimi domiselnimi predelavami, smo zdaj dobili na razpolago tudi miniaturna ohišja serijske proizvodnje. Kljub temu pa že 10 let star standard ATX ostaja kralj v svetu gradnje običajnih PC-jev, za bolj ik majhnosti nagnjene pa sta tu Micro-ATX in Mini-ITX. Intel že lep čas poskuša na tržišče spraviti naslednika tehnologije ATX, in sicer BTX (oglejte si opis v prejšnji številki PCF). Poleg tega, da novi standard najavlja bolj kompaktne in tihe namizne računalnike, vsebuje BTX še eno pomembno izboljšavo za Intel – hlajenje. Kot smo že omenili, je pregrevanje vedno večji problem Pentiumov 4, zato je bil BTX zasnovan tako, da ima zelo učinkovit pretok hladnega zraka. Coolermasterjevo ohišje CM-Stacker je že združljivo z BTX, pa tudi Gatewayev E-6300 SB naj bi temeljil na BTX-u. Zaskrbljujoče pa je, da AMD nima nobenega namena podpreti tega standarda, zato bi lahko zapeljal na enako cesto, po kateri je s scene izginil Rambus.

Tudi povezljivost je področje, ki je v zadnjih letih videlo precej sprememb – USB 2 in FireWire sta ukradla krono PS/2, serijskemu in paralelnemu vodilu. USB 2 ima s svojimi 480Mbit/s še dovolj veliko zalogo pasovne širine za kakšno leto ali dve in tretja generacija zato še sploh ni bila začrtana. Trenutno je smer razvoja USB obrnjena stran od PC-jev, saj si želi postati glavno vodilo pri združevanju vseh vrst elektronskih naprav. USB OTG (On The Go) je manjši popravek vodila USB, ki omogoča komunikacijo dveh prenosnih naprav, brez potrebe, da bi bil med njima postavljen PC. Tako bi bilo mogoče, recimo, z USB OTG povezati vaš dlančnik s predvajalnikom MP3.

POVEZANI

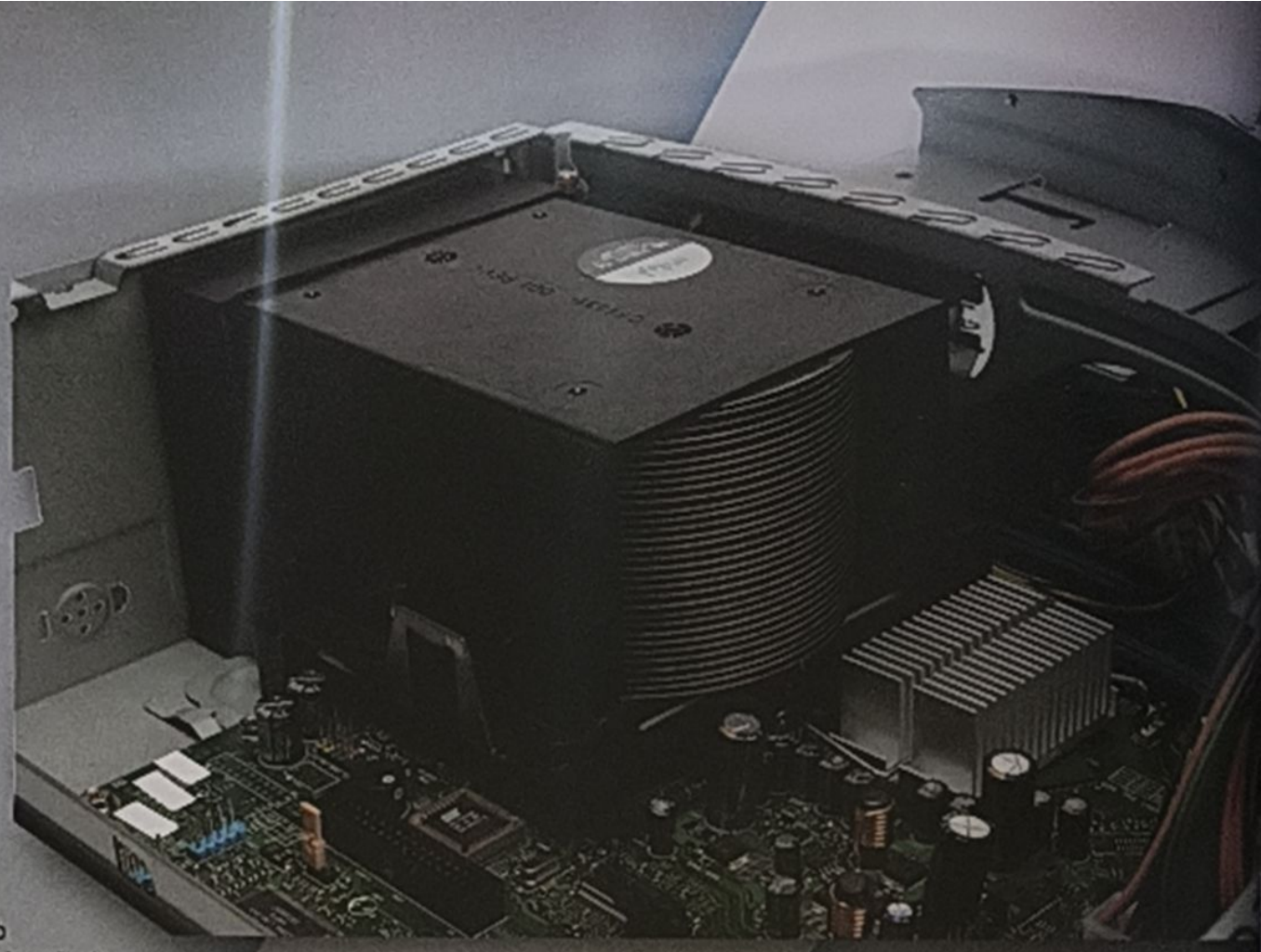
FireWire ima, vsaj v teoriji, zelo jasno začrtano pot. Specifikacija 1394b, ki je določila trenutno različico FireWire 800, vključuje tudi različici 1600 in 3200. Vendar bosta zaradi SATA II zelo verjetno različici nad FireWire 800 brez pomena. SATA II ponuja prenos 300Mb/s, medtem ko bi FireWire 1600 lahko iztisnil iz sebe zgolj 200Mb/s. Delovanje trdega diska bo še posebej izboljšano s pomočjo tehnologije SATA II Native Command Queing (NCQ), ki razporedi ukaze za branje, da ustrezajo vrstnemu redu iskanih zapisov na disku. Kmalu bodo na voljo trdi diski s podporo za to tehnologijo in sem gotovo spada tudi Seagate Barracuda 7200.8 NCQ. SATA II nudi veliko prednosti pred SATA I, ne le podvojene pasovne širine. Med drugim podpira zunanje naprave in omogoča priklop do štirih naprav na en sam krmilnik. V prvi vrsti je SATA II namenjen shranjevanju podatkov, iste namene pa ima tudi FireWire 800, zaradi česar bodo njegovi

"Video na zahtevo še čaka na vzlet, ponižni optični disk pa še nekaj časa ne bo šel nikamor"



DDR2 in njegov naslednik bosta verjetno prinesla revolucijo na tržišče pomnilniških modulov.

Sanjski stroj



Če bo BTX-u uspelo, bodo pomanjšani PC-ji morda nekaj povsem običajnega že do konca tega leta.

naslednikl zelo verjetno nečastno propadli na celi črti.

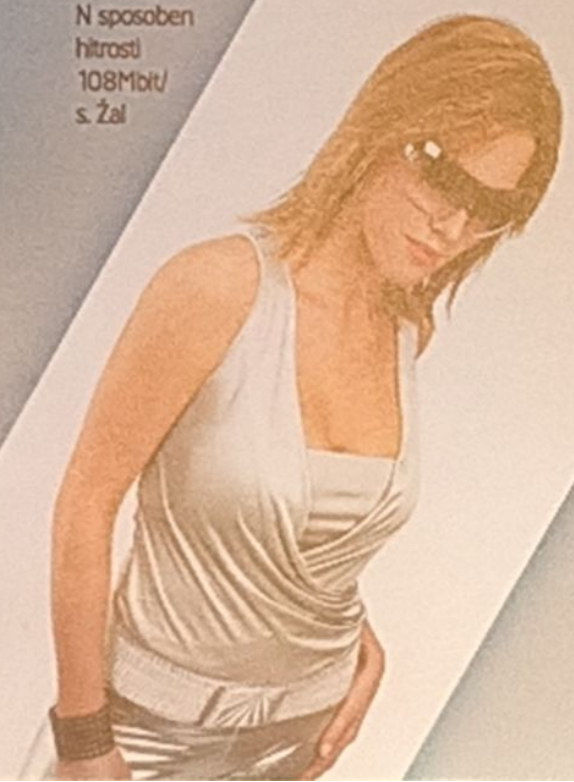
Za pasovne širine manj lačne naprave je prihodnost v brezžičnih povezavah. Bluetooth je končno prišel v fazo, ko so težave z združljivostjo odpravljene in ko končno postaja uporaben. Ga pa še vedno tepe nizka hitrost prenosa – 1Mbit/s. To je sicer dovolj za slušalke mobilnih telefonov, tipkovnice ali miške, ni pa niti približno brezžična zamenjava za USB 2.0. V ta namen je v razvoju tehnologija imenovana Ultra Wideband. Njena najvišja hitrost bo na majhnih razdaljah enaka tisti pri USB 2.0, se pravi 480Mbit/s, vendar bo na voljo šele proti koncu leta 2005, če ne celo kasneje.

ČUDO BREZ ŽIC

Ko govorimo o povezavi več PC-jev, je 100Mbit/s LAN zadosti za večino potreb povprečnega uporabnika, če pa so potrebe večje, je dobro vedeti, da se danes večina osnovnih plošč ponaša z vgrajenimi gigabitnimi mrežnimi karticami. Zato pa imajo brezžične povezave pred seboj še dolgo pot. Tudi velecenjeni Broadcomov Afterburner, ki podpira standard 802.11g in se hvali s prenosom 125Mbit/s, se v praksi izkaže s samo 20–30Mbit/s na minimalnih razdaljah, na večjih razdaljah pa prenos občutno pade. To ni ravno dovolj za pretočni video v DVD kvaliteti brez zatikanja. Danes pa že vidimo prve obrise implementacij naprednejšega standarda 802.11n – prvi tovrsten izdelek je usmernik Belkin Pre-N, ki smo ga opisali v zadnji številki. Uporablja tehnologijo MIMO (multiple in, multiple out), ki prinaša več kot en oddajnik in več kot en sprejemnik v eni napravi. Signali, ki se odbijajo od objektov in običajno povzročajo interferenco, so tukaj združeni z glavnim signalom in poskrbijo za boljši prenos. Belkin trdi, da je Pre-N sposoben hitrosti 108Mbit/s. Žal pa do potrditve specifikacije 802.11n zelo verjetno ne bo prišlo vsaj do leta 2007 ali celo 2008. Bomo pa kljub temu do takrat videvali precej poskusov, kot je Belkinov. Nekaj podobnega se je navsezadnje dogajalo tudi z zastarelo 802.11g-Standard 802.11n ni edina izboljšava za brezžične povezave. Pridno napreduje tudi tehnologija WiMax, ki jo promovira Intel. Namenjena bo brezžičnemu širokopasovnemu internetu in se bo hvalila s hitrostmi do 75Mbit/s na razdalji celo do 50 kilometrov, čeprav se bo uporabljala v glavnem na manjših razdaljah, podobno kot ADSL. Intel že izvaja teste na 50 lokacijah v ZDA, vendar širše uporabe ni pričakovati do 2007.

Za večino pa zadostuje tudi ožičena širokopasovna povezava, ki nam je prinesla ugodnosti, kot jih še nikoli nismo bili deležni. Video na zahtevo preko širokopasovne povezave je že naredil velik skok naprej z zadnjo Microsoftovo platformo WMP10. Pravzaprav imamo že vse sestavine za snemanje visoko-ločljivostnih video posnetkov v formatu WMV9 (na **www.vmvhd.com** boste našli nekaj primerov), vključno z DRM-jem (digital rights management), ki ščiti avtorske pravice.

"Hitachi pričakuje, da bo do konca tega leta proizvajal diske s prostorom za terabajt podatkov"



Vendar pa množica potrebnih pogodb z medijskimi korporacijami v posameznih državah pomeni, da imamo do izida še nekaj časa. V ZDA podjetja kot je CinemaNow že ponujajo snemanje filmov, vendar med njimi ne boste našli veliko dobrih izdelkov. Pravzaprav uradne spletne distribucije filmskih uspešnic ne pričakujte vsaj še nekaj let.

RAZVOJ DVD-JA

Video na zahtevo že čaka na vzlet, zato pa ponižni optični disk še nekaj časa ne bo šel nikamor. Dvoslojni DVD+R je sicer šele prišel, vendar se lahko zgodi, da ne bo živel preveč dolgo. Prehod na visokodefinicijski video, ki se v ZDA zelo hitro širi, je DVD-jem že nalepil etiketo "nezadostno". Rešitev sliši na ime Blue-Ray, prišla pa bo leta 2006 in ponudila do 27Gb prostora na en sloj. "Modri žarek" pa ni edini. Na risalni mizi je tudi HD različica DVD-ja, ki se ji reče (pazite tole) HD-DVD. Ta bo ponujala 15Gb prostora na sloj v različici ROM in 20Gb v različici RW. Pri Toshibi pravijo, da bi lahko bili HD-DVD z nami že konec leta 2005, saj gre pravzaprav samo za nadgradnjo običajnega DVD-ja. Proizvodnja teh diskov bi tako stala enako, predvajalniki pa bi bili združljivi za nazaj. Blue-Ray, ki ga v glavnem promovira Sony, je popolnoma nov standard, ki bo zahteval nove predvajalnike in nove proizvodne obrate. Se kdo spomni Betamaxa?

Vnaprej posneti video pa ni edini razlog, zakaj bomo potrebovali večjo izmenljivo shrambo za podatke. Trdi diski so prišli že do meje 400Gb pri najzmogljivejših modelih SATA podjetij Hitachi in Seagate. Hitachi pa pričakuje, da bo do konca tega leta proizvajal že diske s prostorom za terabajt podatkov, medtem ko jih bodo miniaturni MiniDiski sprejeli do 10Gb. Glede na to, da danes povprečna igra izide na najmanj treh CD-jih, to sploh ni tako slabo.

Toliko smo že napisali, nismo pa še omenili 64-bitne različice Windows XP ali pa si ogledali Longhorn. A to je le del zabave v svetu računalništva. Kljub pretehtanemu predvidevanju se vedno lahko zgodi kaj nenavadnega, kar bo obrnilo vse skupaj na glavo. Kar je zelo dober razlog, da se naročite na *PCFormat* in ostanete pripravljeni... **PCF**

Ste si že od nekdaj želeli imeti prenosni računalnik:

- *na katerem bi vedno imeli dovolj prostora za vse filme in glasbo?*
- *ki bi bil tako hiter, da vam nikoli ne bi bilo treba čakati, da dokonča opravilo?*
- *ki bi bil tako lahek, da ga ne bi niti začutili ob nošenju naokrog?*
- *za katerega bi plačali tako malo, da vam nihče ne bi verjel?*
- *s katerim bi imeli pisarno, kino in igre vedno pri sebi?*
- *katerega bi lahko brezžično priključevali in povezovali z raznimi napravami?*

Predstavljamo vam:

SOLOnote

intel inside pentium M

intel inside centrino MOBILE TECHNOLOGY

ELBA COMP d.o.o.

SOLOnote 1556A

cesor Intel Celeron M 350, 1,3 GHz
1-palčni zaslon, 1024 x 768
MB DDR pomnilnika
40 GB ATA-100
D/CD-RW kombo enota
l Extreme 2 grafika
A in TV izhod
100 Mb mrežna kartica, modem
.11g WLAN Intel brezžična mrežna
tica (možnost)
USB 2.0, FireWire, IrDA
čna kartica, mikrofon
lnik kartic SD/MMC/MS
v akumulator (do 5 ur delovanja)
ti garancije

ena: 183.900 SIT*

SOLOnote P1556A

procesor Intel Pentium M 725, 1,6 GHz
15,1-palčni zaslon, 1024 x 768
512 MB DDR pomnilnika
disk 60 GB ATA-100
DVD/CD-RW kombo enota
Intel Extreme 2 grafika
VGA in TV izhod
10/100 Mb mrežna kartica, modem
802.11g WLAN Intel brezžična mrežna kartica
3 x USB 2.0, FireWire, IrDA
zvočna kartica, mikrofon
čitalnik kartic SD/MMC/MS
litijev akumulator (do 5 ur delovanja)
2 leti garancije

DOBER NAKUP Monitor SEPTEMBER 2004

Cena: 230.900 SIT*

SOLOnote P1557A

procesor Intel Pentium M 725, 1,6 GHz
15,1-palčni zaslon, 1400 x 1050
512 MB DDR pomnilnika
disk 60 GB ATA-100
DVD/CD-RW kombo enota
ATI Mobility Radeon 9600, 64 MB
VGA in TV izhod
10/100 Mb mrežna kartica, modem
802.11g WLAN Intel brezžična mrežna kartica
3 x USB 2.0, FireWire, IrDA
zvočna kartica, mikrofon
čitalnik kartic SD/MMC/MS
litijev akumulator (do 5 ur delovanja)
2 leti garancije

Cena: 254.900 SIT*

SOLOnote P1557G

procesor Intel Pentium M 725, 1,6 GHz
15,1-palčni zaslon, 1400 x 1050
512 MB DDR pomnilnika
disk 60 GB ATA-100
DVD/CD-RW kombo enota
ATI Mobility Radeon 9700, 64 MB
VGA in TV izhod
10/100 Mb mrežna kartica, modem
802.11g WLAN Intel brezžična mrežna kartica
3 x USB 2.0, FireWire, IrDA
zvočna kartica, mikrofon, DJ Panel
čitalnik kartic SD/MMC/MS
litijev akumulator (do 5 ur delovanja)
2 leti garancije

Cena: 256.900 SIT*

Cene ne vključujejo DDV

PRODAJNA MESTA: ALDOS d.o.o., Brežice, tel: 07 496 64 40 – AGT računalniki d.o.o., Ljubljana, tel: 500 76 76 – AOI d.o.o., Slovenske Konjice, tel: 03 759 09 30 – A.S.I.T., d.o.o., Ljubljana, tel: 01 430 44 30 – ATACO SISTEMI d.o.o., Ljubljana, tel: 01 566 17 44 – AUTRONIC d.o.o., Ljubljana, tel: 01 589 26 08 – A.V.R. računalniški servis, tel: 031 480 055 – CASTEL COMPUTERS d.o.o., Cerknica, tel: 01 709 63 40 – CD MIKELIS Tominšek Mihael s.p., Dtočec, tel: 031 656 284 – DIGITIM SERVIS d.o.o., Ljubljana, tel: 01 519 74 90 – ENERGODATA d.o.o., Maribor, tel: 02 300 43 60 – ETS.AK d.o.o., Nova Gorica, tel: 05 3001 250 – FLOP RAČUNALNIŠTVO, TRGOVINA IN STORITVE d.o.o., Velenje, tel: 03 897 54 08 – INFO Danilo Špitalar s.p., Trbovlje, tel: 03 563 13 00 – INFOHIT COMPUTERS d.o.o., Ljubljana, tel: 01 581 80 60 –KOTAR TRGOVSKO PODJETJE d.o.o., Ljubljana, tel: 01 420 25 00 – KRAJNIK RAČUNALNIŠTVO d.o.o., Škofja Loka, tel: 04 502 03 00 – LAMAS, RAČUNALNIŠKI INŽENIRING d.o.o., Ivančna Gorica, tel: 01 786 90 40 – M & M d.o.o., Trzin, 01 564 45 13 – MAITIM d.o.o., Kamnik, 01 830 33 60 – MENTEK LOGONET d.o.o., Ljubljana, tel: 01 257 41 30, Koper, tel: 05 627 17 47 – MIXI FOTO VIDEO Mihaela Kavčič s.p., Žiri, tel: 04 510 40 50 – MLACOM d.o.o., Ljubljana, tel: 01 500 87 75 – PC SERVIS d.o.o., Šentjur, tel: 03 749 05 00 – PIP d.o.o., Trebnje, tel: 07 30 45 606 – PLANIS d.o.o., Zagorje ob Savi, tel: 03 56 58 470 – RAČUNALNIKI BOCOM d.o.o., Ljubljana, tel: 01 423 41 31 – STRUNA d.o.o., Ljubljana, tel: 01 540 36 35 – SUPPORT & TRADE d.o.o., Ljubljana, tel: 01 430 25 30 – ŠUMI ELECTRONICS d.o.o., Kranj, tel: 04 201 44 80 – TEAL d.o.o., Laško, tel: 03 734 00 70 – TOPTEX d.o.o., Trbovlje, tel: 03 562 52 51 – ULTRA–IMPEX d.o.o., Slovenska Bistrica, tel: 02 818 28 60 – VILJEM MAČEK s.p., Kočevje, tel: 01 895 35 12 – VIZUAL d.o.o., Tišina, tel: 02 539 16 50 – VO & VO NAPREDNE TEHNOLOGIJE d.o.o., Radovljica, tel: 04 537 40 00

POZANIMAJTE SE TUDI PRI VAŠEM LOKALNEM PRODAJALCU.

M-Serija

Digitalna zabava v elegantnem okvirju.

avMode™ skrbi za kakovosten prikaz različnih vsebin.

iRelax™ je namenjen skrbi za uporabnikovo očesno kondicijo.

Vgrajen USB in napajalni USB vmesnik.

Novi monitorji vrste M so na voljo v 17- in 19-palčni izvedbi.

AG neovo

Kvaliteta, ki vam jo bodo zavidali!

chili GREEN
HOT TOOLS . COOL PRICE

anni

Motnica 7a, 1236 Trzin 01 | 5 800 800

www.anni.si

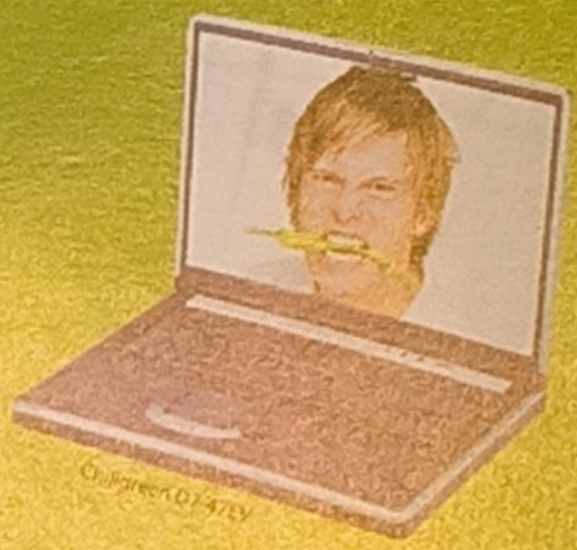
AG neovo

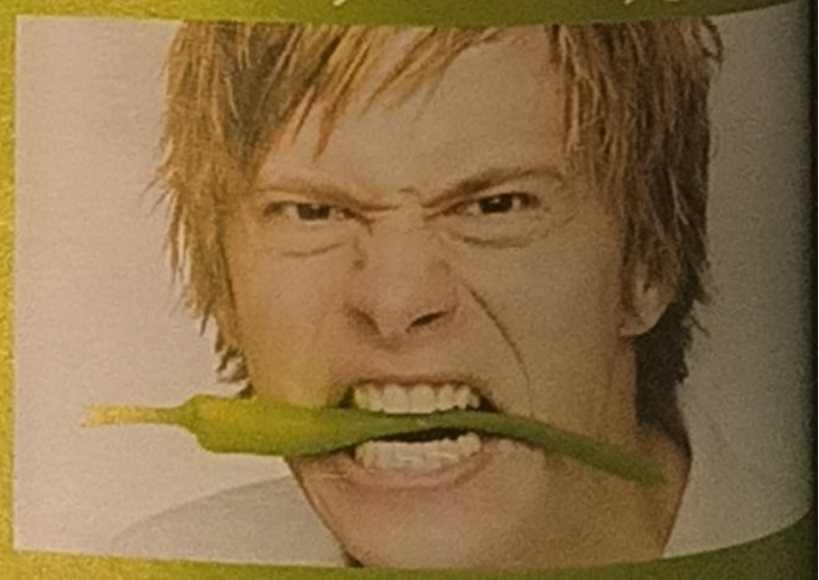
2 LETI GARANCIJE

chili GREEN

HOT TOOLS . COOL PRICE

very chili & very green





Chiligreen G733

Zaslon 15.1 TFT XGA matrika
Ločljivost XGA 1024 x 768
Intel Celeron 2.8GHz
Spomin 256 MB DDR
Trdi disk 40 GB
DVD zapisovalec
Integrirana VGA Intel 3D
Zvočna kartica 3D Full Duplex
2x USB 2.0, drsna ploščica
PCMCIA 1x Type II, VGA izhod, paralelni port, FireWire, IrDA
Modem 56 kbps
Mrežna 10/100
Baterija: Li-Ion
DARILO: TORBICA

209.900 SIT

Chiligreen D400J

Zaslon 15.1 TFT XGA matrika
Ločljivost XGA 1024 x 768
AMD Sempron 3000 Mobile
Spomin 256 MB DDR
Trdi disk 60 GB
DVD zapisovalec 8x Dual Layer
VGA Intel onboard 64MB
Zvočna kartica 3D Full Duplex
3x USB 2.0, drsna ploščica,
PCMCIA 1x Type II, VGA izhod,
čitalec spominskih kartic, paralelni, serijski port, PS2, mrežna 10/100
Modem 56 kbps
Baterija: Li-Ion
DARILO: TORBICA

229.900 SIT

Chiligreen D400K

Zaslon 15" TFT matrika
Ločljivost XGA 1024x768
AMD Sempron 3000 Mobile
Spomin 512 MB DDR
Trdi disk 60 GB
DVD zapisovalec 8x Dual Layer
ATI M11 Radeon Mobility 9700 64 MB
3x USB 2.0, VGA-out, TV-out,
Firewire, LAN 10/100,
1x PCMCIA Type II,
čitalec spominskih kartic,
IrDA, PS/2, Paralelni port,
Serijski port
Modem 56 kbps
Baterija Smart Li-Ion
DARILO: TORBICA

279.900 SIT

Chiligreen G553

Zaslon 15.1" TFT matrika
Ločljivost XGA 1024x768
Intel Centrino 1.6 GHz
Spomin 512 MB DDR
Trdi disk 40 GB
DVD zapisovalec 8x Dual Layer
Grafična kartica Integrirana Intel 3D
Zvočna kartica AC 97 5.1
PCMCIA 1x Type II, 2x USB 2.0,
FireWire, IrDA, VGA-out, paralelni port
Drsna ploščica
Modem 56 kbps
WLAN, mrežna 10/100
Baterija Smart Li-Ion
DARILO: TORBICA

289.900 SIT

Chiligreen G556

Zaslon 15.1" TFT matrika
Ločljivost SXGA 1400x1050
Intel Centrino 1.6 GHz
Spomin 512 MB DDR
Trdi disk 60 GB
DVD zapisovalec 8xDual Layer
VGA ATI M11 9700 128 MB
Zvočna kartica AC 97 5.1
PCMCIA 1x Type II, 2x USB 2.0,
FireWire, IrDA, VGA-out, paralelni port
TV-out, Drsna ploščica
Modem 56 kbps
WLAN, mrežna 10/100
Baterija Smart Li-Ion
DARILO: TORBICA

Chiligreen D7-47EV

Zaslon 17" TFT matrika
Ločljivost WXGA 1440x900
Intel Pentium 4 3.6 GHz
Spomin 512 MB DDR
Trdi disk 80 GB
DVD zapisovalec 8x Dual Layer
VGA ATI M11 9700 128 MB
Zvočna kartica AC 97 5.1
Čitalec spominskih kartic
PCMCIA 1x Type II, 2x USB 2.0,
FireWire, paralelni port
TV-out, IrDA
TV TUNER + daljinski upravljalec
Drsna ploščica
Modem 56 kbps
Baterija Smart Li-Ion
DARILO: TORBICA

Ko študent na rajžo gre...

Veste, ne vem, kakšno je vaše pojmovanje študentov, ampak jaz mislim, da so kar malce razvajeni. V časih mojega študentskega udejstvovanja nas niso tako razvajali s cenejšimi dostopi do interneta. Saj ne pravim, da nam je bil dostop onemogočen, lahko smo ga uporabljali, koliko nam je ugajalo in kot vsakodneven obiskovalec terminalske sobe F-103 na TF MB sem to tudi veselo izrabljal. Zanimanje pa mi je vzbudila SiOL-ova ukinitev paketov za širokopasovni dostop, zaradi katere so se pritožili mnogi mladi. Zanimivo: praktično vsi po vrsti so bili uporabniki paketov 4096/768kbit! Pa vendar si nisem mogel kaj, da mi ne bi padla v glavo rešitev preobremenjenosti pasovne širine slovenskih ponudnikov interneta. Preprosto: študentom omogočite cenejši dostop do interneta preko širokopasovnih povezav samo za osnovni paket (1024/256kbit). Posledica: ali bi ponudniki dobili več denarja za zakup dodatne pasovne širine, ali pa bi upadlo število "dijakov" in "študentov", ki potrebujejo tako hiter dostop do interneta.

Pentium-M

IN NA KONCU JE MIŠ STOPILA SLONU NA NOGO... str.30

PCFormat - ovi strokovnjaki

ANDREJ POTOČNIK
Trdil je, da je teoretično mogoče vsa ohišja, ki smo jih imeli na testu postaviti enega na vrh drugega. V praksi žal ni šlo.

UROŠ JAUŠOVEC
Ne mu povedati, ampak ta mesec smo ga držali v rezervi, samo zato, ker smo zlobni. Držimo pesti, da ni preveč maščevalen.

BARBARA BANOVIĆ
Staknila je virus. Poskusila ga je odpraviti z BitDefenderjem in Norton Antivirusom, na koncu pa je pomagal samo Coldrex.

ALJOŠA HANCMAN
Tri mesece je želel dobiti na test dobro grafično kartico. Ko jo je končno dobil, je z njo igral Football Manager. Baje je super.

TOMAŽ KOTNIK
Res je edini v uredništvu s 23-palčnim monitorjem LCD, je pa tudi edini, ki je staknil bolečine v vratu med tipkanjem.

SEBASTJAN OMERZU
Edina strojna oprema, ki jo je držal v rokah ta mesec, je bila lopata. Pripravlja se na svetovno prvenstvo v kidanju snega.

SISTEM OCENJEVANJA

0-19% Neuporabno ali popolnoma zanič
50-69% Nekaj dobrih lastnosti, vendar nič posebnega
70-79% Dobra oprema vendar ne nujen nakup
80-89% Eden najboljših v svojem razredu, toda ne najboljši
90+ Izjemno. Dobitnik nagrade *Izbor uredništva*

Tehnična plat

1. PCF laboratorij
V našem skrivnem laboratoriju testiramo opremo že od pradavnine in ocenili smo že na stotine izdelkov ter spisali celo vrsto vodičev in pomoči.

2. Izbor uredništva
Samo takrat, ko kak kos strojne opreme preseže naša pričakovanja v tehnološki dovršenosti in vrednosti, ki jo dobite za vaš denar, bo dobil to oznako.

3. Dober nakup
Kaj hitro lahko zapravite celo premoženje za nadgradnje. Tukaj spet nastopimo mi, z našim prefinjenim čutom za dobro kupejo. Ko naletimo na izdelek, ki ponuja veliko za malo denarja, mu dodelimo to oznako.

4. Radi bi slišali vaše mnenje
Našo ekipo sestavljajo računalniški navdušenci, ki pišejo za računalniške navdušence, zato bi radi slišali vaše mnenje.

PREIZKUŠENO

oprema
aplikacije
orodja
igrače

v tej številki

Str.30 **Pentium-M**
Str.34 **Minitest naborov čipov**
Str.36 **Razer Diamondback**
Str.36 **On-the-go Copy Box**
Str.36 **Crucial Ballistix Tracer**
Str.36 **Ministry of Sound StikAx**
Str.36 **Creative SoundBlaster Audigy 2 ZS Notebook**
Str. 37 **Linksys Wireless-G Print Server**
Str.37 **Twinhead EFIO 121I**
Str.37 **Sapphire Radeon X800**
Str.38 **Radeon X600 All-in-Wonder**
Str.38 **Qtek 8010**
Str.39 **HP LCD 2335**
Str.39 **Abit AA8XE**
Str.40 **HP iPaq hx4700**
Str.41 **Panda GateDefender 8200**
Str.41 **Relisys TL766B**
Str.44 **Enermax Noisetaker 600W**
Str.45 **Audio Cleaning Lab 2005 Deluxe**
Str.45 **Paint Shop Pro Studio**

PROCESORJI ZA NOTESNIKE V NAMIZNIH RAČUNALNIKIH

Pentium-M 755 2.0GHz

Osnovna plošča DFI 855GME MGF

Kralj je mrtev. Naj živi kralj. Ali lahko Intelov procesor Pentium-M ugonobi Pentium 4? Ali procesorjem za namizne računalnike, kot jih poznamo danes, udarja plat zvona?

Cena Ok. 110.000 SIT **Proizvajalec** Intel **Na spletu** www.intel.com

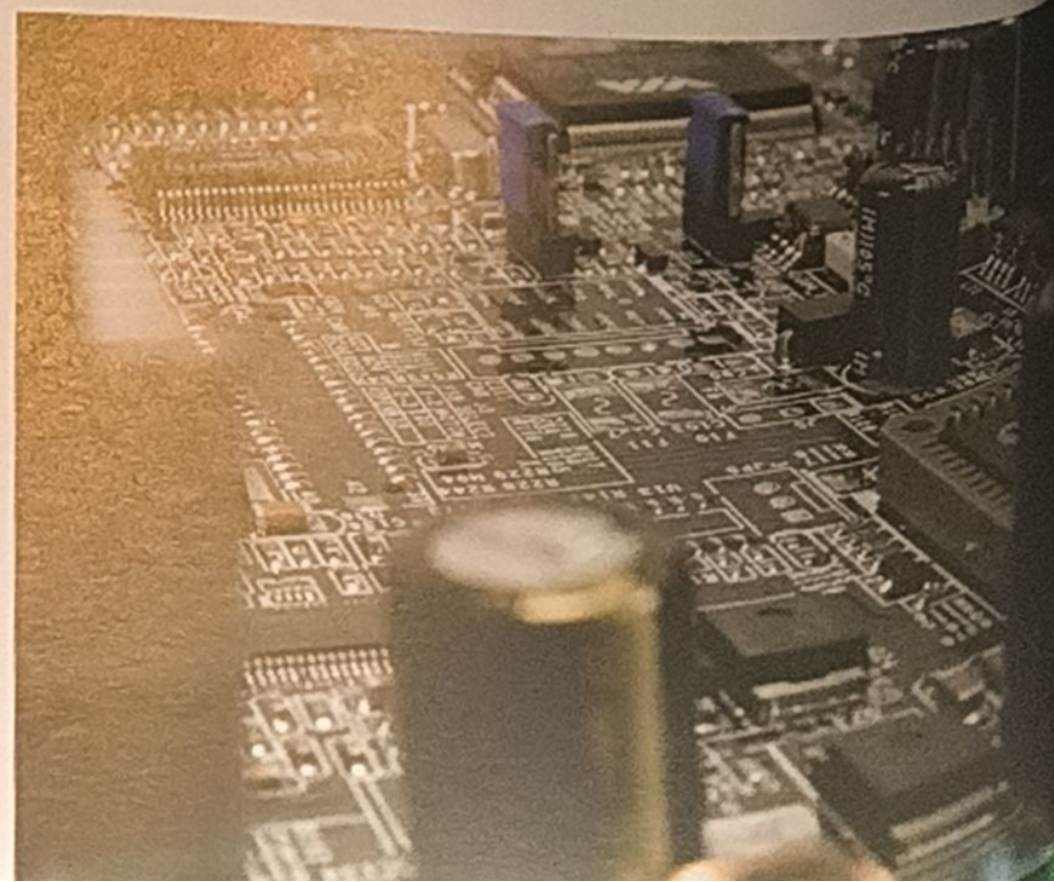
Najhitrejši procesor za igre vseh časov je Pentium-M. Tako, pa smo povedali. Običajno so testi strojne opreme v *PCFormatovem* slogu razodetja v umirjenem tempu. Možnost tako za bralca kot za pisca, da nekoliko uživata, preden se prebijeta do elegantno izpeljanega sklepa. Toda ne ta mesec, ljudje. Ta mesec je situacija drugačna.

Kakorkoli zadevo obračate, je s prihodom prvih osnovnih plošč za namizne računalnike s podporo za procesorje za notesnike procesor Pentium-M postavil na glavo skoraj vsako sprejeto predpostavko in vsako zrno modrosti o tehnologiji, ki izboljšuje zmogljivost PC-jev. Zato si poiščite sedež in se pripravite na veliko presenečenje.

Ogromna procesorska moč ne more obstajati brez enako velike porabe energije. Narobe. Procesorji bodo postali bolj vroči le s povečevanjem njihove zmogljivosti. Razmislite znova. Visoke hitrosti vodil in pomnilnik z dovolj visokimi frekvencami, ki povzročajo krvavenje iz nosu, so bistvena oprema modernega PC-ja. Hm, očitno ne. Seznamu podobnih trditev ni videti konca.

Navsezadnje pa Pentium-M meče dvom na predstavo o tem, da se računalniška industrija hitro približuje tehnološkemu zidu. Dokler nismo videli, česa je sposoben Pentium-M, osvobojen svojih prenosnih okovov, smo bili prepričani, da industrija proizvodnje čipov trpi zaradi zmanjšanih dobičkov v poskusih, da bi stisnila svoje izdelke v še bolj liliputanske dimenzije. Spomnite se na grozno vroči Pentium 4 Prescott in neuspeh Applovega procesorja G5, da bi dosegel 3GHz, kot so obljubljali – oba procesorja sta izdelana v najnovejši 90nm tehnologiji. Večina ju-

> **"Najhitrejši procesor za igre vseh časov je Pentium-M"**



Birokrat
ZA WINDOWS
Birokrat
ZA USPEH

Najpopolnejši programski paket za uspešno vodenje poslovanja podjetij, samostojnih podjetnikov, zavodov in društev.

Brezplačni demo CD in predstavitev

Enostavno in dvostavno knjigovodstvo za s. p.

Možnost nakupa na 12 mesečnih obrokov

Zagotovljen servis po vsej Sloveniji

Birokrat
Za Microsoft® Windows®

Ugodnosti ob nakupu:

- 12-mesečne brezplačne nadgradnje programa
- Brezplačni prenos podatkov iz starega programa
- Brezplačni uvajalni tečaj

ANDERSEN
ANDERSEN d. o. o.
Dunajska 263, 1000 Ljubljana
Telefon: 01/5-300-200
Faks: 01/5-300-219
e-pošta: birokrat@andersen.si

PE KOPER
Kidričeva 29, 6000 Koper
Telefon: 05/66-93-990

www.birokrat.si

Alternativa AOpen

Miniaturni PC-ji so bili običajno hrupni. Nič več.

Cena Ok. 90.000 SIT **Proizvajalec** AOpen **Na spletu** www.aopen.nl

Ko smo prejšnji mesec pisali o novi platformi BTX, smo bili prepričani, da bomo končno dočakali čisto prave miniaturne PC-je.

Vendar pa po vznemirljivi predstavi, ki jo je pravkar uprizoril Pentium-M, v to več nismo tako prepričani. Zahvaljujoč neverjetnim, zdravo-razumskim lastnostim Pentiuma-M, je tale novi sistem barebone zasedel kraljevski prestol med miniaturnimi računalniki. Vsekakor se ne moremo pritoževati glede hrupa, ki ga proizvaja, saj je najbolj tih sistem velikosti Shuttla, kar smo jih kdaj videli. Še boljša pa je kakovost izdelave, ki ni nič manj kot izjemna. Standardi podjetja AOpen so naraščali iz meseca v mesec in iz leta v leto, ta enota pa je vrhunec tega prizadevanja. Veliko pozornosti je posvečeno podrobnostim, od gumiranega gumba za vklop do nenavadno visoke kakovosti (spomnite se na audijevo armaturno ploščo) plastike ob robovih sprednje stranice. Največji vtis pa je nas naredila prelepa sprednja stranica iz anodizirane zlitine; ljubka kovinska plošča, ki sega celo do vratc optičnega pogona. O, da, ta sistem v razkošnosti izdelave prekaša celo prejšnjić opisanega Shuttla.

Kar zadeva tehnične specifikacije, pa gre za čistokrvni Pentium-M prve generacije. Torej Intelov nabor čipov 855G skupaj s skromnim 400MHz sistemskim vodilom, podporo za enokanalni pomnilnik, ki deluje pri 333MHz, in Intelov zasmehljivo prepoznavni čip Extreme Graphics. Tukaj je še reža AGP, ki bi veselo sprejela, recimo, X800XL.

89% **PCF pravi...** "Presneto dober, še boljši pa bo z najnovejšim procesorjem za prenosne računalnike."

di se je strinjala, da se je obdobje vladavine Moorovega (rutinsko napačno predstavljenega) zakona končno za vselej končalo.

SLEDITE TOKU

No, od zdaj naprej pa je vse to le prazno besedičenje. Že bežen pogled na rezultate naših zmogljivostnih testov zadostuje za dokaz, da Intelov pristop "frekvenca je kralj" ni le mrtev, temveč da je nedvomno tudi fosiliziran. Še preden si ogledamo pomen številk, pa si oglejmo tehnologijo, ki je odgovorna za veličastni Pentium-M.

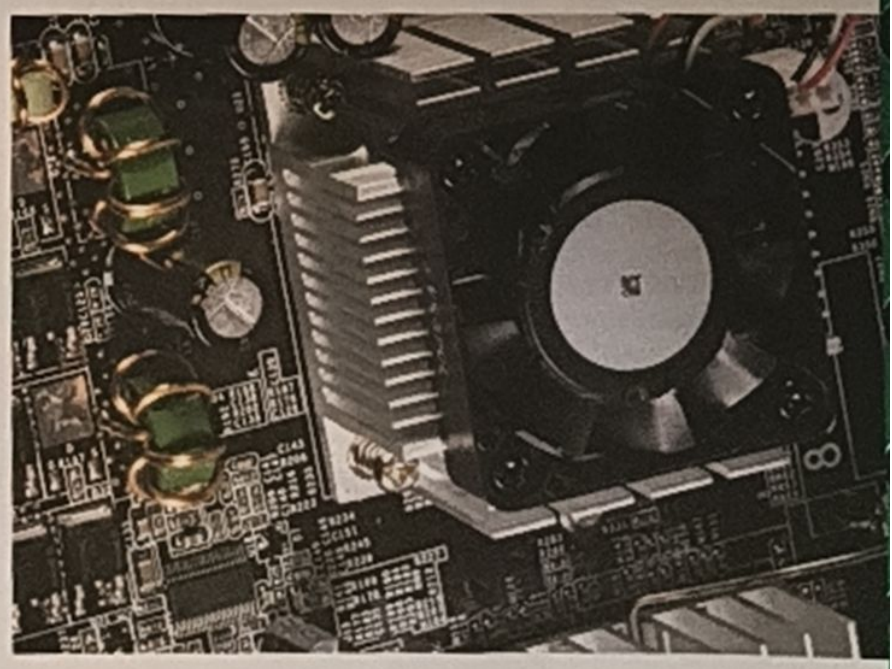
> **"Intelov pristop 'frekvenca je kralj' ni le mrtev, temveč nedvomno tudi fosiliziran"**

Kot je poučen vsak zaveden navdušenec nad PC-ji, je Pentium-M zasnovala Intelova izraelska inženirska enota. Čeprav so nekateri deli originalnega Pentiuma-M (imenovanega tudi Banias) preneseni iz Pentiuma III, je bil to prvi procesor, ki ga je uspelo izdelati enemu izmed dveh velikanov proizvodnje čipov za PC-je, specifično za zahteve prenosnih računalnikov. Zadnja različica Pentiuma-M, ki mu pri Intelu interno pravijo Dothan, je morda res samo oplemeniteni Banias, zaradi česar pa ni nič manj impresiven kos silicija. Sodeč po govoricah, lahko izraelska oblikovalska ekipa znova prehiti vse ostale v notranji bitki za iznajdbo zamenjave za Intelovo izmučeno namizno arhitekturo Pentium 4, Netburst. Ne glede na to, ali to drži ali ne, pa ni nobenega dvoma, da je Dothan pravi mali vražiček, sposoben opraviti zares velikansko količino dela v vsakem urnem ciklu.

Na papirju je Dothan zanimiva mešanica najnovejše tehnologije in stare šole. Zahvaljujoč Intelovi najnovejši 90nm proizvodni tehnologiji je le nekoliko večji kot Banias, kljub temu da se ponaša z dvakrat večjim številom tranzistorjev – svojih 140 milijonov. Velik del tega povečanja gre na račun zajetnega 2Mb drugonivojskega predpomnilnika, kar je za 1Mb več od Baniasa in več od vseh drugih trenutnih procesorjev, namenjenih trgu potrošnikov (Intelovi 2Mb procesorji Pentium 4 Extreme Edition so v bistvu drugače označeni čipi za strežnike). In za razliko od dobro dokumentiranih težav z oddajanjem toplote, značilnih za 90nm Pentium 4, pri Intelu zatrjujejo, da je Dothan dejansko hladnejši in da pri isti frekvenci porablja manj energije kot Banias.

MANJ CEVOVODOV

Manj revolucionarna, ne pa tudi nujno manj učinkovita, je Dothanova arhitektura cevovodov. Intel ni razkril nata tivno vpliva na zmogljivost. Da skrajšamo dolgo in dolgočasno zgodbo: procesorji poskušajo predvidevati, kateri ukazi pridejo na vrsto v bližnji prihodnosti. Daljši kot je cevovod, bolj daljnosežno je predvidevanje, hkrati pa traja dlje, da procesor izsledi svoje prejšnje



Pentium-M brez težav namestite na osnovno ploščo, ki ni polna razne navlake.

ZMOGLJIVOSTNI TESTI	INTEL PENTIUM 4 EE 3.46GHz	AMD ATHLON 64 4000+	INTEL PENTIUM-M 2.0GHz	INTEL PENTIUM-M 2.3GHz	INTEL PENTIUM 4 3.8GHz
CS: Source. 1024x768 (FPS)	118	126	105	122	107
Doom 3 800x600, Visoka kakovost (FPS)	92	95	80	95	90
Far Cry. 800x600, Visoka kakovost (FPS)	72	71	60	68	68
Kodiranje WMV9 HD v DVD (minsek)	4:13	4:40	5:33	4:50	3:37
Pretvorba iTunes WAV v MP3 (minsek)	2:19	3:02	3:20	2:53	2:25
Dekodiranje WMV9 HD (povprečna poraba procesorja)	28%	53%	65%	55%	25%

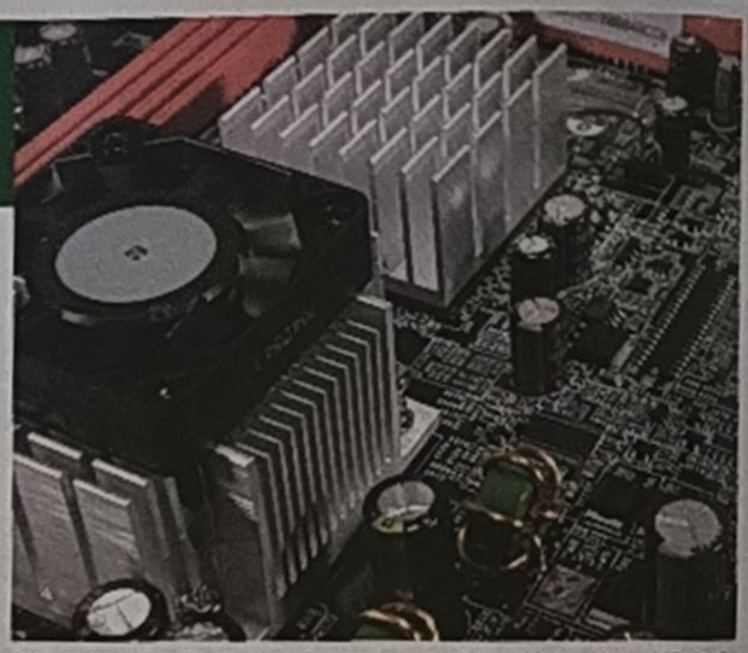
Prihodnost je Pentium-M

Ali bodo pri Intelu tvegali in ponudili procesorje za notesnike v namiznih računalnikih?

Nobenega dvoma ni v precej neprijetno dejstvo, da je Pentium-M zadal dokaj velik udarec Intelovemu najhitrejšemu namiznemu procesorju, 3,8GHz različici P4. Ironično pa pojav Pentiuma-M kot zmogljivega procesorja za namizne računalnike Intelu skorajda zagotavlja vodstvo na trgu procesorjev. Če iščete vrtoglavo visoke frekvence in multimedijske zmogljivosti, odvisne od nabora ukazov SSE, je prava izbira Pentium 4. Pri vsem drugem pa bo ob Pentiumu-M tudi Athlon 64 verjetno videti precej neumno. Navsezadnje je novinec skoraj enako zmogljiv na platformi s precej slabšimi specifikacijami, porabi pa tudi veliko manj energije in se ne segreva do takšne mere. Seveda veliko ljudi predvideva, da bi se lahko prava niša Pentiuma-M skrivala v poslovnih aplikacijah in strežnikih. Natanko pri taki vrsti opravil, kjer mu majhno oddajanje toplote in lastnosti porabe energije dajejo prednost pred AMD-jevim Opteronom in kjer zmogljivost SSE sploh ni pomembna.

Zaenkrat prihod prvih osnovnih plošč s podporo Pentiumu-M in sistemov barebone podjetij AOpen in DFI ne razkrije ničesar o namerah Intela - vsak proizvajalec osnovnih plošč ima pri Intelu pravico kupiti nabore čipov 855G in izdelovati osnovne plošče za namizne računalnike.

Toda kaj vse to pomeni za prihodnost? Torej, pri Intelu so se že posvetili izdelavi dvojedrne različice Pentiuma 4 (sodeč po številnih govoricah, bosta ta procesor dejansko sestavljali dve ločeni jedri, povezani v en sam paket). Toda ali bodo tudi dovolj pogumni (in dovolj pametni), da bodo uradno podprli tehnologijo, na kateri temelji Pentium-M, tudi za namizno platformo? Verjetno je to edina smiselna strategija.



Dothan porabi več kot pol manj energije kot najhitrejši Intelovi ali AMD-jevi procesorji za namizne računalnike.

korake, če je izvedel napačno predvidevanje. Zanimivo pa je, da je dolžina cevovoda Athlona 64 pravzaprav zelo blizu dolžini cevovoda Pentiuma-M - 12 stopenj za ukaze s celimi števili in 17 stopenj za ukaze s plavajočo vejico.

Ne pozabite pa, da je Pentium-M le en del prenosne platforme Centrino - zbirke tehnologij, ki je bila optimizirana za varčevanje z energijo in ne toliko za hitrost. V primerjavi z 800MHz sistemskim vodilom P4 in dvokanalnim pomnilnikom DDR2-533MHz ter 1GHz povezavo HyperTransport Athlona 64 in dvokanalnim pomnilnikom DDR-400MHz, se mora Pentium-M zadovoljiti z enokanalnim DDR-333MHz nabora čipov 855G in skromnim 400MHz vodilom. Celo nedavno napovedana druga generacija nabora čipov Alviso za Pentium-M pospeši sistemsko vodilo le na 533MHz.

V tem kontekstu je zmogljivost procesorja Dothan 2,0GHz presneto impresivna, čeprav se ne more primerjati s procesorji za namizne računalnike. Toda mi smo vedeli, da Pentium-M zmore še več. S pospešitvijo sistemskega vodila na 460Hz (najvišja vrednost, v katero smo lahko prepričali osnovno ploščo DFI 855GME MGF, da jo je še tolerirala, ne da bi se pri tem morali zateči k prilagajanju napetosti) deluje Pentium-M pri 2,3GHz. Pri tej hitrosti pa odkrito povedano zmelje Intelovega paradnega konja - procesor P4 Prescott - v prah pri poganjanju iger, saj je z njim primerljiv v *Far Cry*, na celi črti pa ga potolče v *Doomu3* in *Counter-Strike: Source*. In to kljub pomanjkanju celih 1,5GHz. Seveda pa je v naših testih kodiranja in dekodiranja medijskih datotek prednost visoke frekvence P4 očitna, najverjetneje zaradi pomembnosti zmogljivosti nabora ukazov SSE v teh aplikacijah. Po naših izkušnjah v primerjavi trenutno razpoložljivih arhitektur procesorjev je računska moč nabora ukazov SSE tesno povezana s frekvenco procesorja.

> **"Če iščete vrtoglavo visoke frekvence in multimedijske zmogljivosti, je prava izbira Pentium 4. Pri vsem drugem pa bo ob Pentiumu-M tudi Athlon 64 verjetno videti precej neumno"**

V primerjavi z AMD-jevim Athlonom 64 4000+ (ki deluje pri 2,4GHz) je jasno, da pri isti frekvenci izbira med obema ne predstavlja hujše dileme. Naj gre za igre ali medijske naloge, mu je Pentium-M pri 2,3GHz bolj ali manj enakovreden tekmec. Edina razlika je seveda v tem, da je Pentium-M veliko hladnejši in porablja precej manj energije. In ne pozabite, da uporablja grafično vodilo AGP 4x in precej počasnejše sistemsko vodilo. Toliko o zmogljivosti PCI Expressa, kajne?

Preprosto osupljivo je, da Dothanu vse to uspe zahvaljujoč majhnemu hladilniku, ki ga dobite z osnovno ploščo DFI. Še teže pa je verjeti naslednjemu dejstvu: pri 2,3GHz in pod težkim bremenom prežvekovanja visoko-definicijskega videa je bil hladilnik na dotik hladen. Obupno nas zanima, česa bi bil sposoben Dothan, če bi ga nahranili z višjo napetostjo, opremili z večjim hladilnikom in sodobnim vodilom ter podporo za hiter pomnilnik na dvokanalnem krmilniku. Prepričani smo, da bi prekašal celo AMD-jev pregrešno dragi procesor FX-55. Pravzaprav sumimo, da bo prihod novega nabora čipov Alviso skupaj z večjim hladilnikom in skromno prilagoditvijo napetosti zadostoval za zmago nad AMD-jevimi najboljšimi procesorji. In to je tudi razlog, zakaj smo novi Pentium-M razglasili za najhitrejši procesor za igre vseh časov. Pika. **PCF**

PCF pravi... "Pentium-M v namiznem računalniku? Nič manj kot razodetje. Čisto preprosto najhitrejši procesor za igre."

BETTER PHOTOS | BETTER VIDEOS | BETTER GAMES | BETTER PERFORMANCE

WinFast
Hitrejši od domišljije

AGP8X

WinFast A400 LE
128 / 256 MB DDR
D-Sub + TV izhod + DVI-I

WinFast A6600 GT TDH
128 MB DDR3
D-Sub + HDTV izhod + DVI-I

WinFast A6600 TD
128 / 256 MB DDR
D-Sub + HDTV izhod + DVI-I

WinFast A6200 TD
128 DDR
D-Sub + HDTV izhod + DVI-I

PRODAJNA MESTA: AVTO IZZIV Vrhnika d.o.o. 01/750 21 13, DAR d.o.o 01/721 66 34, ENIAC d.o.o 05/333 35 55, HARVEY NORMAN 01/585 50 00, JAE Kolosej Maribor 02/252 12 64, JAE Kolosej Celje 03/491 17 77, JAE Novo mesto 07/331 63 70, MLACOM d.o.o 01/500 87 75, PIKANET d.o.o 02/534 82 20, PINGWIN Jesenice 04/586 12 21, POWER PLUS Ljubljana 01/511 27 27, POWER PLUS Maribor 02/320 79 70, POWER PLUS Celje 03/428 20 38, RICH COMPUTERS 07/306 68 50, SEBANET d.o.o 03/490 91 90, TECH TRADE Center 01/434 01 08, Trgovine JANUS TRADE, Trgovine MENTIS d.o.o., ULTRA IMPEX d.o.o. 02/843 16 56, eTrgovina: www.pcplus.si

www.leadtek.com.tw

NABORNIKI

Brez njih bi bile osnovne plošče, le pladnji, priročni za prenašanje skodelic čaja.

Ne mine mesec, da ne trobimo o tem, kako je dobra osnovna plošča v resnici osnova za dober sistem. Resnična osnova osnovne plošče pa je nabor čipov, ki skrbi, da vse množica svojeglavih komponent prelevi v uporabno celoto. Ta mesec smo ta prostor namenili prav temu, pokazali pa vam bomo, kaj novi nabori čipov sploh zmorejo in vas posledično prisilili, da se boste v zameno za nov sistem odpovedali letnemu dopustu.

Čemu novosti?

Novi nabori so na voljo predvsem zato, da lahko uporabite nov procesor. Nihče ne zamenja osnovne plošče, če je na voljo nov nabor, ki vam ponudi zanemarljivo ugodnost. Ne, nov nabor boste uporabili, ko boste kupili nov procesor. Katerega boste izbrali, ni bistvo tega članka, vendar pa pušča posledice na izbiro nabora čipov. Saj veste, nerodno bi bilo kupiti osnovno ploščo, ki bi podpirala napačen procesor. Ko se enkrat odločite o naboru, potem je potrebno izbrati le še podjetje, ki izdeluje plošče. To je tema za supertest, ta hip bomo zapisali le: več denarja, več muzike.

Intel 925XE

Na spletu www.intel.com

Kar nam je všeč

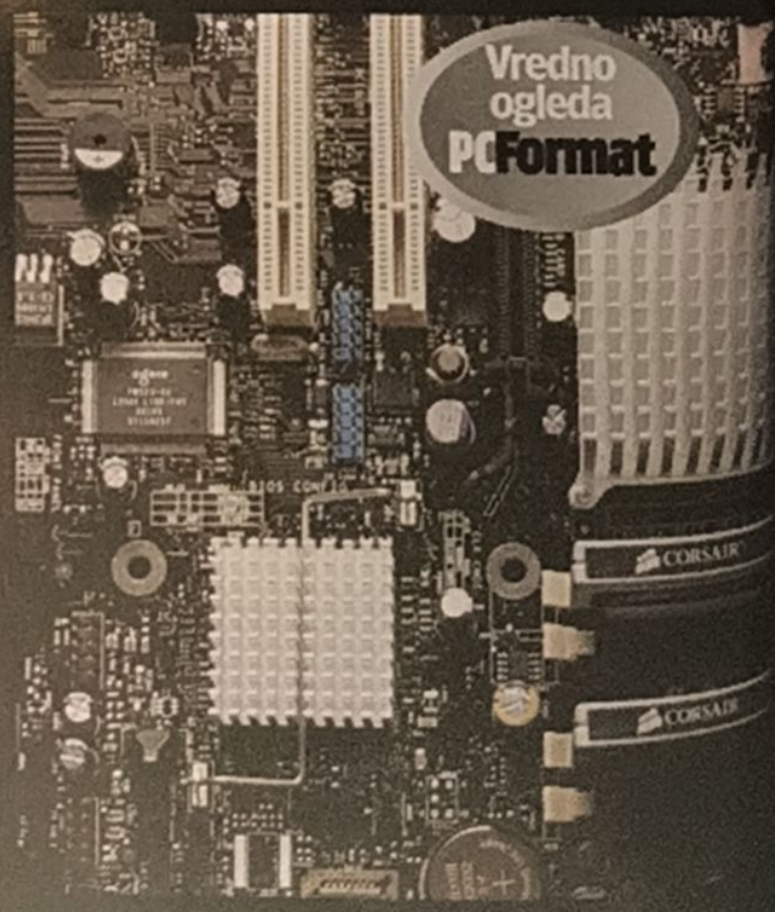
Vsekakor je najnovejši nabor iz Intelovih krogov odličen dosežek, saj ga mnogi vidijo kot drugi BX, torej nabor, ki je bil v preteklosti izjemno uspešen. Tehnološko gledano je razlika med 925X in 925XE hudo majhna, saj se nabora razlikujeta le po tem, da zmore 925XE poganjati procesorje s sistemskim vodilom 266MHz oziroma, kot trgovci radi rečejo, 1066. Hitrost 266MHz naj bi bila tista, ki nas bo razveseljevala letos in predvidoma še večino naslednjega leta.

Kar nam ni všeč

Zakaj ni Intel izdal modela 925XE že ob prihodu 915/925? Prav lahko si predstavljamo, kako slabe volje morajo biti tisti kupci, ki so odšteli težke denarce pred mesecem ali dvema, da so kupili nabor 925X, sedaj pa je prišel naslednik, za katerega pravijo, da je edina prava odločitev ta hip. Tudi mi bi bili slabe volje, saj si zvesti kupci ne zaslužijo takšnega grdega ravnanja.

Posebnosti	
Podpora procesorji	Intel Pentium 4 LGA 775
Podprt pomnilnik	DDR2 400, 533
Največja količina pomnilnika	4Gb
Podpora dvokanalnemu dostopu do pomnilnika	Da
Razširitvena reža	1x PCIE 16x, 3x PCIE 1x, 3x PCI
Vhodno izhodni	4x S-ATA, 8x USB 2.0

88% PCF pravi... "Ima vse, kar potrebujete ta hip, toda ali bodo procesorji vzdržali pritisk AMD-ja?"



nVidia nForce 4 SLI

Na spletu www.nvidia.com

Kar nam je všeč

Vsekakor prevladuje dejstvo, da je to prvi nabor čipov za procesorje AMD Athlon64, ki ponuja vgradnjo kartic na vodilu PCI-Express. In to ne samo ene, temveč dveh kartic, ki jih lahko povežete v nekaj, kar pri nVidii imenujejo SLI. Brez suhoparnega razlaganja vam bomo povedali le to, da se lahko namesto ene same grafične kartice z vašo igro spopadata kar dve in pospešek je očiten. Trenutno deluje SLI le na karticah, ki jih izdeluje nVidia.

Kar nam ni všeč

Čeprav odličen nabor, pa ima tudi svoje pomanjkljivosti. Prva je ta, da je drag kot žafran. Če nad visokimi cenami tarnajo Američani, ki imajo višji standard kot mi, potem je jasno, da je cena zasoljena. Druga slabost je pravzaprav tehnična, saj se hitrost vmesnika PCI-E, kadar uporabljate dve kartici zniža iz 16x na 8x. Sicer testi kažejo, da ta hip razlika ni opazna, pa mi pravimo, da se bo prej ali slej pojavila.

Podrobnosti

Podprti procesorji	AMD Athlon 64(-FX) 939
Podprt pomnilnik	DDR 400
Največja količina pomnilnika	4Gb
Podpora dvokanalnemu dostopu do pomnilnika	Da
Razširitvene reže	2x PCIE 8x ali 1x PCIE 16x + 1x PCIE 4x, 3x PCIE 1x, 5x PCI
Vhodi in izhod	4x S-ATA, 10x USB 2.0

90% PCF pravi...*"Če odmislimo visoko ceno in nekatere začetne težave, smo v ta nabor preprosto zaljubljeni. Ja tako zelo nam je všeč."

SiS 756

Na spletu www.sis.com

Kar nam je všeč

SiS se je odločil razviti nabor čipov, namenjen predvsem delovnim postajam, ki bodo uporabljale AMD-jeve najzmogljivejše procesorje, Athlone64-FX. Temu ustrezno je bila zvišana hitrost hipertransporta, ki znaša do 2000MT na sekundo (milijonov transakcij), kar je precej zajetna številka. Ponuja tudi vodilo PCI Express x16 za grafične potrebe, seveda pa podpira tudi reže x1 in klasične reže PCI za preostale kartice.

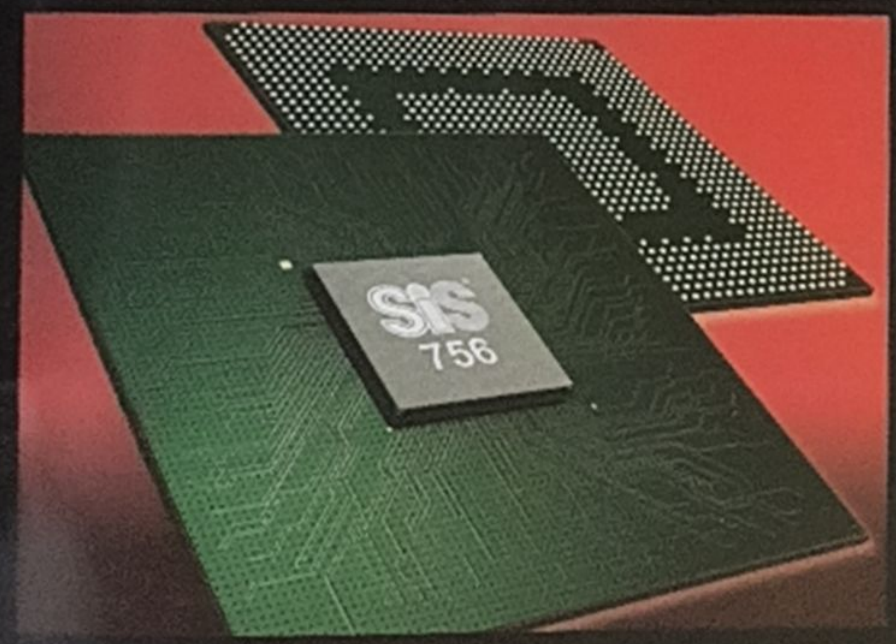
Kar nam ni všeč

Predvsem nas moti dejstvo, da se je SiS odločil narediti nabor čipov, ki ga oglašuje kot nabor čipov, namenjen izključno izvedenkam procesorjev FX. Če je res tako, v kar upravičeno sumimo, je nabor že v naprej obsojen na propad, saj so ti procesorji izjemno dragi, poleg tega pa jih je bilo izdelanih in prodanih zelo, zelo malo. Mnogo bolj verjetno je, da gre enostavno za nabor čipov za procesorje na podnožju 939, ki ponuja še PCI-E.

Podrobnosti

Podprti procesorji	AMD Athlon 64(-FX) 939
Podprt pomnilnik	DDR 400
Največja količina pomnilnika	4Gb
Podpora dvokanalnemu dostopu do pomnilnika	Da
Razširitvene reže	2x PCIE 8x ali 1x PCIE 16x + 1x PCIE 4x, 3x PCIE 1x, 5x PCI
Vhodi in izhod	4x S-ATA, 10x USB 2.0

84% PCF pravi..."SiS je že s predhodnim modelom 755FX pokazal, da zna narediti dober nabor"



VIA PT894

Na spletu www.via.com.tw

Kar nam je všeč

VIA se je odločila, da si bo uporabnike priklenila nase s tem, da bo ponudila nabor čipov, ki bo Intelovim procesorjem omogočal to, česar se že nekaj časa veselijo uporabniki Athlonov 64: magične kratice SLI. Seveda bodo potrebni posebni gonilniki, ki bodo omogočali delovanje takšnega sistema, pa se kombinacija plošče z naborom PT894, procesorja Intel, ki deluje pri sistemskem taktu 266MHz in dveh GeForcev 6800 Ultra sliši naravnost sanjsko.

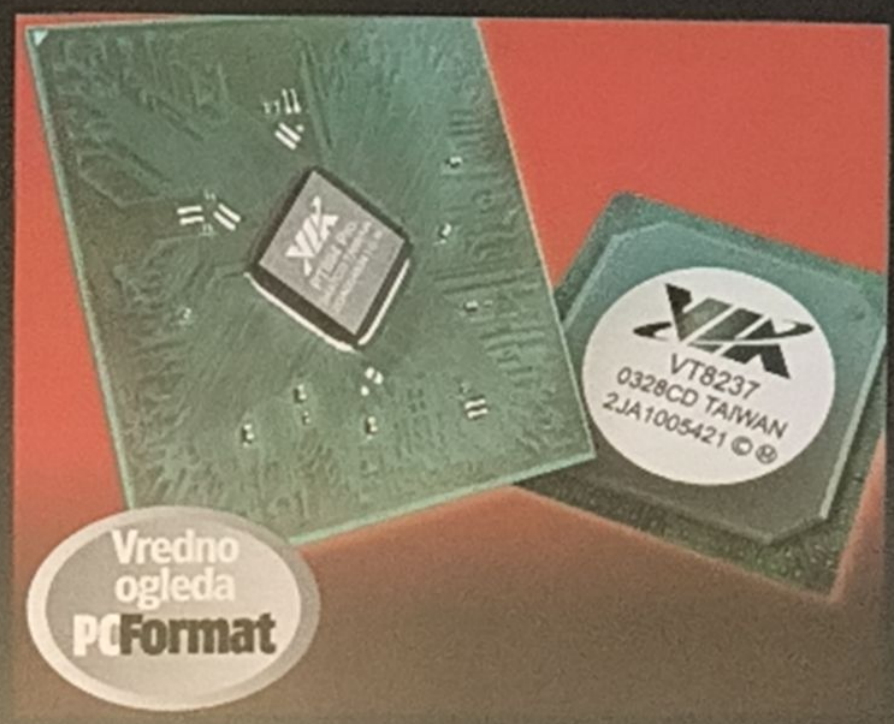
Kar nam ni všeč

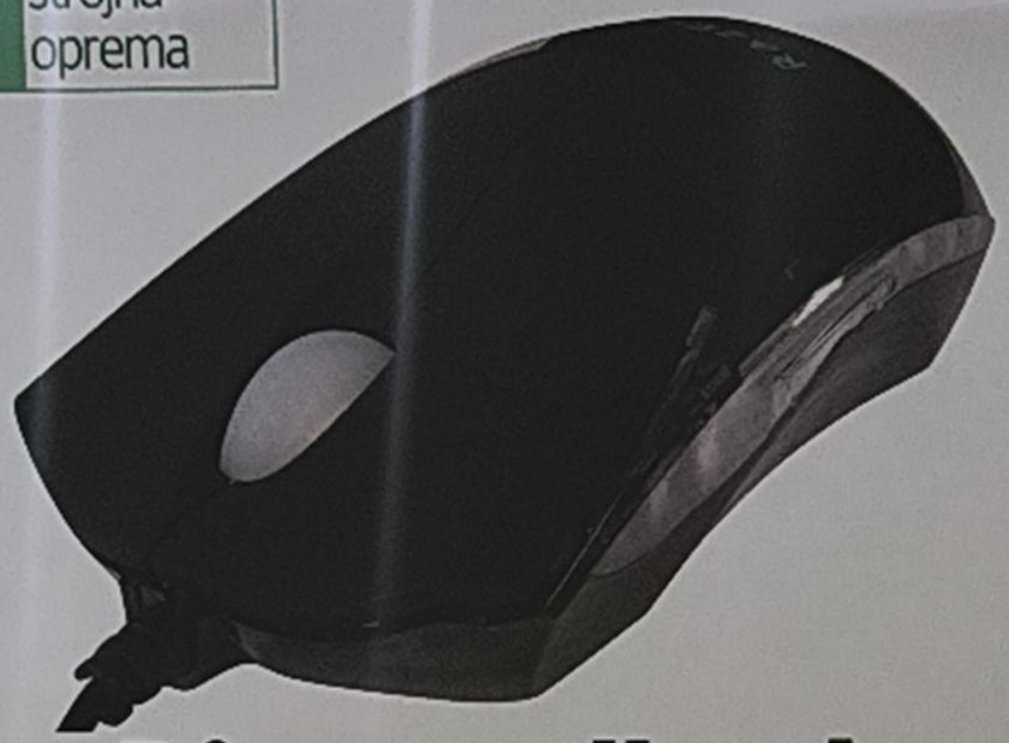
Najbolj moti dejstvo, da VIA ni ponudila sistema x16/x16. Očitno so prišli do spoznanja, da lahko ta hip ponudijo največ sistem x16/x4, ki vsekakor ni slab, pa vendar pusti rahlo grenak priokus. Težko je reči, ali se sistem x16/x4 močno razlikuje od x8/x8, ker razlike praktično ni bilo mogoče zaznati, smiselno pa bi bilo predvidevati, da bo v prednosti slednji, ko se bo količina prometa preko PCI-E povečala.

Podrobnosti

Podprti procesorji	Intel Pentium 4 LGA 775
Podprt pomnilnik	DDR2 400, 533
Največja količina pomnilnika	4Gb
Podpora dvokanalnemu dostopu do pomnilnika	Da
Razširitvene reže	1x PCIE 16x + 1x PCIE 4x, 3x PCIE 1x, 5x PCI
Vhodi in izhod	4x S-ATA, 8x USB 2.0

87% PCF pravi..."Če bo VIA znala postaviti pravo ceno, bo nabor prava uspešnica."





Razer Diamondback

Ali lahko ta grda miška ponudi kaj več?

Cena 13.490 SIT **Proizvajalec** Razer **Testiranje omogočil** Rodocomp, 02 576 11 43

Diamondback samemu sebi pravi, da je "najbolj natančna in najboljša miška za igre". To je v bistvu celo res, saj ima optični senzor ločljivosti kar 1600 dpi. Primernost za igralce še dodatno potrjuje dejstvo, da ima miška celo torbico, da jo lahko varno tovorite po LAN-zabavah. Problem je edino ta, da je... no... malce čudna. V bistvu vam je ali všeč ali pa jo sovražite. Če boste kaj takega posadili na mizo v službi, vas bodo takoj označili za "tistega čudaka", kar včasih niti ni tako slabo. Na njeno nesrečo pa deluje strahotno ceneno – videz se namreč niti pomotoma ne ujema z zmogljivostmi miške. Stranski programirljivi gumbi ne vlivajo pretiranega zaupanja, glavna gumba pa se ne prilegata prstom.

Za resne igralce pa je dejstvo, da miška ni brezžična, samo dodatna prednost. Kolešček pa je presenetljivo dober. Tudi sami kliki so zelo izraziti, da se ne boste nikoli spraševali, kaj za vraga ste pravkar storili. Diamondback v srcih članov uredništva PCF sicer ne bo zamenjal našega ljubljenčka, MX1000, a je zelo dobro služil, ko smo se enkrat navadili na čudno oblikovanje. Vseeno pa tej miški ne moremo dodeliti višje ocene.

Ločljivost 1600 dpi
Gumbi 7 programirljivih
Hitrost 6400 fps
Dolžina žice 2,13m
Oblikovanje Primerna tudi za levičarje

72% **PCF pravi...** "Če želite izstopati v množici, vam bo s to miško to skoraj gotovo uspelo."

Edition

Cena Ok. 8.750 SIT **Proizvajalec** Sitecom
Na spletu www.sitecom.com

Najbolj nadležen stranski pojav digitalne fotografije je ta, da se pomnilniške kartice vse prehitro zapolnijo, zaradi česar postane vaš pol milijona vreden digitalni prijatelj uporaben kot kos mokrega papirja. V takih primerih pride prav tak kos opreme, kot je ta škatla. Napajajo jo tri baterije AAA, zna pa kopirati podatke med eno napravami USB. Če imate USB ključek, na katerem je dovolj prostora, ali prenosni trdi disk, lahko hitro spraznite kartico v fotoaparatu. Deluje kot ura, a si ne moremo kaj, da nas taki prenosi ne bi malo skrbeli – nikjer namreč ne morete videti, če ste res prekopirali slike, s katerimi ste se mučili cel dan. Tako zaupljivi pa res nismo.

67% **PCF pravi...** "Odlična ideja, a nam povzroča preveč sivih las."

Crucial Ballistix Tracer

Cena Ok. 30.100 SIT **Proizvajalec** Crucial
Na spletu www.crucial.com

Kot da originalni moduli Ballistix ne bi bili zadosten razlog za cviljenje od sreče, je Crucial nove pobarval v črno. A kaj je še drugačnega? No, zdaj imajo še zelene in rdeče lučke na vrhu. Seveda. O čem bi modifikatorji še lahko sanjali? Lučke spreminjajo barvo glede na uporabo sistema. A razumete? Mi tudi ne. No, v bistvu se prižigajo glede na dejavnost pomnilniškega krmilnika. Če si ljudi dejansko želite ali ne, pa nikogar ne zanima pretirano. Če nimate prozornega ohišja, si mirno omislite pomnilniške module kakšnega drugega poštenega proizvajalca.

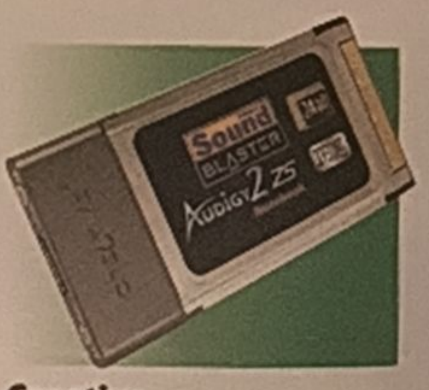
75% **PCF pravi...** "Potrebovali jih ne boste, se bodo pa prodajali..."

Ministry of Sound StikAx

Cena Ok. 26.250 SIT **Proizvajalec** Ministry of Sound **Na spletu** www.stikax.com

Skupaj s priloženo programsko opremo vam ta kos opreme omogoča mešanje zvokov s pritiskanjem na različne gumbe in premikanjem naprave, podobno kot z miško. A namesto da bi bila zadeva uporabno orodje, je modna igračka. Je že res, da je zasnovana zato, da bi bila zabavna, in priloženo programje sploh ni slabo, a skupek ni uporaben za kaj več kot za dodajanje kakšnega posnetka v kak video. Igračka torej. Mulcem bo zagotovila nekaj ur (en teden, če niso zahtevni) zabave, potem pa se je bodo naveličali. Vsekakor je predraga za nekaj, kar ne bo dolgo v uporabi.

64% **PCF pravi...** "Klasičen primer igračke, ki je ne potrebujete."



Creative SoundBlaster Audigy 2 ZS Notebook

Cena Ok. 34.650 SIT **Proizvajalec** Creative
Na spletu www.creative.com

Vsi vemo, da je zvok, ki so ga zmožni proizvajati povprečni notesniki, približno tako poslušljiv kot glasbeni poskusi Fredyja Milerja. Zato nam je Creative predstavil izdelek, ki nam zagotavlja 24-bitni zvok tudi na notesniku. Glede na to, da je na trgu vse več izjemno zmogljivih notesnikov, je tak dodatek še toliko bolj privlačen, še posebej zato, ker omogoča priklop na zvočni stolp. In poleg vsega sploh nima samo izhodov, temveč celo optični vhod. Kot velja za vse Creativove izdelke, tudi ta seveda ni poceni, je pa vsekakor unikaten in vreden zahtevane vsote.

85% **PCF pravi...** "Resen zvok za resne uporabnike."

ZMOGLJIV MALČEK

Twinhead Efio 121i

Cena 319.900 SIT **Proizvajalec** Twinhead **Testiranje omogočil** Geri Computer, 02 480 0222

OK, bomo iskreni. Člani uredništva *PCF* smo prav neverjetno zahtevne živali. In ko je govora o notesnikih, hočemo vse. Je to jasno? Vse! Hočemo 23-palčne zaslone, hočemo 5 terabajtov diskovja, 10GHz procesorje s propadajočo tono pomnilnika in grafično kartico, ob kateri bi se od sreče razjokal še Carmack, sisteme zvočnikov vsaj 7.1 in še kaj. In želimo si poškodb hrbtenice, kile, artritisa in še česa. Da.

Tako pač je. Proizvajalci notesnikov se zadnje čase vedno bolj osredotočajo na huronsko zmogljive in velike modele. Ki so seveda tako težki, da bi človek namesto njih naokoli res raje prenašal namizni računalnik, skupaj z monitorjem in tiskalnikom. In ko je govora o prenosnosti, zna biti tudi velikost precejšnja pomanjkljivost.

Twinheadov Efio 121i spada med notesnike, ki takih težav nimajo. Gre namreč za 12,1-palčno zadevico, ki je dejansko namenjena delu na poti. Intelova tehnologija Centrino zato poskrbi za nizko porabo (in seveda za povezljivost), teža, ki ne dosega niti dveh kilogramov, pa za prenosnost.

Seveda pa nas bolj zanima, kako se notesnik obnese v praksi. 1,8GHz procesor, 512Mb pomnilnika in 40Gb trdi disk so dovolj za udobno delo. Ker 12-palčnega zaslona prav gotovo ne bi zlorabili za igranje *Doorna 3* ali *Half-Ufa 2*, ne moti niti dejstvo, da je vgrajen Intelov grafični čip, ki si prisvoji do 64Mb sistemskega pomnilnika. Z dovolj razširitvenimi mesti je za povezljivost dobro poskrbljeno, za dodatno funkcionalnost pa poskrbi še vgrajen čitalnik pomnilniških kartic.

Ena najboljših lastnosti tega notesnika je zaslon. Je že res, da je majhen, a je zato odličen. Kontrast in osvetljenost sta preprosto za cel korak pred večino in edino, kar ga malenkost pesti, je navpični vidni kot. Celoten notesnik kljub skromnim dimenzijam deluje robustno, delo z njim pa je prav udobno, še posebej zato, ker se zelo malo segreva in ga ni problem držati v naročju.

Zaslon	12-palčni TFT-LCD, 1.024 x 786
Procesor	Intel Pentium-M 1,8GHz
Trdi disk	40Gb
Optična enota	DVD+RW
Pomnilnik	512Mb DDR
Razširitve	3x USB 2.0, VGA, čitalnik pomnilniških kartic, mreža/modem
Grafični čip	Intel Extreme II (do 64Mb deljenega pomnilnika)

82% **PCF pravi...** "Če je majhno in lahko, je prenosno. In ta je povrhu še zmogljiv, pogrešamo FireWire."

Sapphire RADEON X800

Cena 69.900 SIT **Na spletu** www.sapphiretech.com **Testiranje omogočil** Power Plus, 01 511 27 27

Sapphire je bil tako dober do nas, da nam je med prvimi omogočil testiranje novega Radeona X800, namenjenega eliminaciji GeForca 6600GT. Da ne boste pomešali zadev, to ni X800 Pro ali X800 XL, ATI se je namreč odločil, da bo ponudil močno grafično kartico, ki cilja na zgornji srednji razred za dostopno ceno. X800 je torej grafična kartica s procesorjem R430, ki ima odprtih 12 cevovodov in deluje pri 400MHz, opremljena pa je z 256Mb pomnilnika GDDR3, katerega hitrost znaša 700MHz DDR (350MHz). Sicer je bilo predvideno, da bodo imele navadne kartice X800 le 128Mb pomnilnika, saj bi tako dosegale nižje ceno, vendar se je Sapphire odločil, da bo vseeno kartico opremil z 256Mb pomnilnika.

86% **PCF pravi...** "Seveda obstajajo hitrejše kartice, je pa odličen odgovor na GeForce 6600GT."

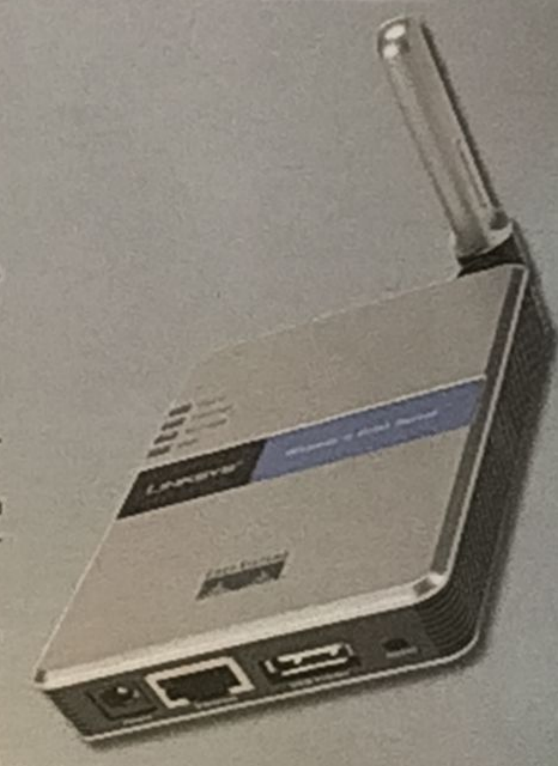
Linksys Wireless-G Print Server

Cena Ok. 22.000 SIT **Proizvajalec** Linksys **Na spletu** www.linksys.com

Torej ste postavili brezžično omrežje in lahko notesnik uporabljate tudi med opravljanjem velike potrebe. Fino. Brezžične povezave so večinoma prav fina ideja, a znajo biti v določenih primerih malce problematične, na primer takrat, ko želite kaj natisniti. In tukaj pride na vrsto tale izdelek podjetja Linksys.

Print Server vam omogoča, da iz praktično kateregakoli tiskalnika s povezavo USB naredite brezžični tiskalnik, ima pa celo 3Mb tiskalniškega medpomnilnika. Če imate večfunkcijsko napravo, na Print Server kar pozabite, ker obvlada samo tiskalnike. Če imate klasično omrežje, lahko to zadevo priključite tudi v usmerjevalnik. Vrata USB so združljiva s tiskalniki USB 1.1 in 2.0, podpira pa tudi brezžično enkripcijo.

Na papirju je WPS54G prav impresivna zadevica, ki jo žal zavira težavna namestitev – čarovnik je trmasto vztrajal, da ne najde naprave, čeprav je bila ta priključena na Linksysov usmerjevalnik. Po nekaj eksperimentih je vse skupaj sicer začelo delati, a bi morala biti namestitev veliko, veliko lažja.



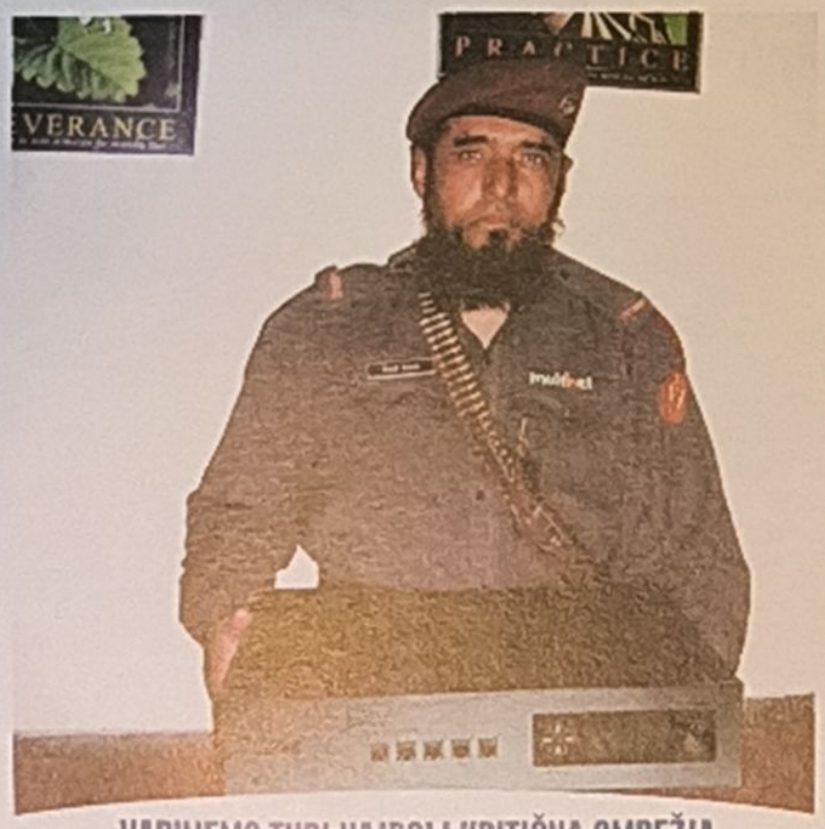
78% **PCF pravi...** "Odličen nakup, če se boste uspeli prebiti mimo namestitve."

SAPPHIRE ALL-IN-WONDER X600 PRO

Cena 69.012 SIT **Več informacij** www.sapphiretech.com
Testiranje omogočil PC HAND 01 530 08 00

Moramo priznati, da nas je kartica malce presenetila. Saj ne, da bi se je branili, toda nekako smo po tihem pričakovali procesor X700 in ne X600. Toda, ne verjemite vsega nVidii, X600 Pro je še vedno soliden izdelek, čeprav danes spada bolj v spodnji srednji razred. Hitrost grafičnega procesorja in pomnilnika je enaka tistim z navadne kartice, zato je edina posebnost AIW kartice vgrajen TV tuner. Le-ta je ponovno digitalne oblike, kar pomeni mnogo manj motenj za ostale kartice, ki morajo delovati v bližini. Ker seveda na zadnji strani kartice ni dovolj prostora za vse priklope, za to poskrbi poseben podaljšek, ki se razleti v šop kablov: ne preveč eleganten, a zelo praktičen pristop. Kvaliteta zajema videa je po ATI-jevo na zavidljivi ravni, le gonilniki bi lahko bili deležni kakšne izboljšave.

83 % PCF pravi... "Resnično ni kartica AIW X800, toda večino vaših želja bo izpolnila brez težav."



VARUJEMO TUDI NAJBOLJ KRITIČNA OMREŽJA
CELOVITA VARNOSTNA NAPRAVA ZA VAŠE OMREŽJE
OD JANUARJA 2006 TUDI V PAKISTANU

networks DEFENDER

KONTAKTNE INFORMACIJE
TrendNET d.o.o., računalniški inženiring, Šlandrova cesta 6A, 3320 Velenje, Tel: 03/586-30-33, Fax: 03/586-19-70,
E-Mail: info@trendnet.si, Web: www.networksdefender.com

Qtek 8010

Cena Pokličite prodajalca **Proizvajalec** Qtek **Testiranje omogočil** CHS, 01 560 65 00

Kot je videti, si pametni telefoni zadnje čase prisvajajo vse večji del tržne pogače, še posebej, odkar so dovolj majhni, da dejansko sporninjajo na telefon in ne na prenosno dnevno sobo. Qtek 8010 pa si med njimi zasluži posebno mesto, saj gre za trenutno najmanjši pametni telefon (je le za dlako večji od Sony Ericssona T610, ki še zdaleč ni tako pameten).

Majhne dimenzije in teža so prednost že same po sebi, a 8010 svojega slovesa ne gradi le na tem. Z oblikovnega vidika gre za odlično zasnovan telefon, ki se je poslovil od klasičnega oblikovanja večsmernega gumba/paličice. Ta je zdaj namreč podolgovata zadeva, ki je presenetljivo udobna za uporabo in odlično odzivna, je pa res, da gumb ni najboljša ideja za igranje kakšnih arkadnih zadev, v katerih se znano najbolje obnesejo krmilne paličice. Tudi sama tipkovnica je prijetna za uporabo, saj so gumbi, kljub majhnim dimenzijam telefona in velikosti zaslona, precej veliki in so dobro odzivni.

Zaslon je 2,2-palčna zadeva in ni občutljiv na dotik. Slika je jasna in ostra, sam zaslon pa je dovolj osvetljen, da je viden tudi ob močni svetlobi.

Brez vgrajenega fotoaparata očitno ne gre. V 8010 je vgrajen model z ločljivostjo VGA, ki je zadnji svoje generacije. Podjetje HTC (ki se dejansko skriva za Qtekovimi pametnimi telefoni) bo v vse naslednje modele vgrajevalo fotoaparate z ločljivostjo 1,3 milijonov točk. Je pa fotoaparat na 8010 eden najboljših modelov VGA, kar smo jih videli, saj dela prav dobre fotografije tudi v slabih svetlobnih pogojih. Podprto je tudi snemanje videa, in sicer v formatu MP4 (predvajajo se s QuickTimom) in ločljivosti 176 x 144 ali 128 x 96.

V bistvu nas pri Qteku 8010 moti samo ena stvar, in sicer položaj reže za pomnilniško kartico. Ta se namreč skriva pod baterijo, kar je zelo nepraktično za vse, ki s seboj prenašajo večje količine podatkov.

Procesor	TI OMAP 730, 200 Mhz
Pomnilnik	64Mb Flash ROM, 32Mb SDRAM
Operacijski sistem	Windows Mobile 2003 for Smartphone SE
Modul	GSM/GPRS 900/1800/1900 GPRS Class B
Fotoaparat	Barvni CMOS, VGA, vgrajena bliskavica
Zaslon	2,2-palčni, transreflektivni TFT-LCD, 176 x 220
Zavok	Vgrajen mikrofon in zvočnik
Baterija	Li-Ion 940 mAh
Povezljivost	IrDA SIR/ USB 1.1, Bluetooth
Razširitve	Mini SD
Dimenzije	108 x 46,1 x 17mm
Teža	110g (z baterijo)

80 % PCF pravi... "Majhen, lahek, zmogljiv in prijeten za uporabo. Najbolj simpatičen Qtek doslej."

HP LCD 2335

Cena Ok. 340.000 SIT **Proizvajalec** HP **Na spletu** www.hp.com

Že mogoče, da je podjetje HP s tem monitorjem mislilo oplemeniti trg grafičnega oblikovanja, ampak uspelo jim je še precej več. Za izdelkom se namreč slinijo tudi najbolj zagrizeni med igralci, saj predstavlja naslednjo stopnjo razvoja njihovega nenadkriljivega igralnega okolja. Igre se na njem obnašajo popolnoma enako, nemara celo bolje kot na starodobnih monitorjih CRT, k temu seveda izdatno pripomore odzivni čas, ki se giblje okoli 16 ms, zaman pa boste tudi iskali famozni učinek duhov, sovražnika uporabnikov monitorjev LCD, ki se navdušujejo nad igrami. Jasno, tovrstna beštija ni namenjena igračkanju ali ogledovanju filmov, čeprav širokozaslonski format 16:9 veliko pripomore k temu, da boste ležali po končanem filmu še nekaj minut pred zaslonom in se čudili njegovi lepoti. Oblikovalci bodo ponoreli zaradi možnosti obračanja monitorja za 90 stopinj (skupaj s sliko), veseli pa bodo tudi ločljivosti zaslona, ki znaša 1.920 x 1.200 pri 60 Hz. Če si želite dalj časa prijateljevati z monitorjem, potem si ga omislite zdaj, takoj. Žal pa bo nakup povprečnega uporabnika tako zelo močno udaril po denarnici, da se bo še leta pobiral.

89% **PCF pravi...** "Grda je le cena izdelka, ki pa se uvršča med najboljše tam zunaj."

Abit AA8XE

Cena 42.500 SIT **Na spletu** www.abit.com.tw **Testiranje omogočil** Sunrise, 01 524 02 88

Glede na to, da je na voljo najnovejši nabor čipov, katerega smo tudi obdelali na našem primerjalnem testu naborov, je bilo logično pričakovati, da se bo kmalu vsula prava poplava tovrstnih izdelkov. Pa vendar si je Abit vzel čas in nam ponudil izdelek, ki preprosto prepriča. Podpora najnovejšim procesorjem Intel z sistemskim taktom 266MHz, uporaba PCI Express in tehnologije DDR-2 zagotavljajo, da boste vsi kupci s to ploščo zanesljivo še dolgo zadovoljni. Posebej nam je všeč nov sistem hlajenja severnega mostu, saj je ventilator obrnjen tako, da kadar je plošča v standardni legi, s svojo težo minimalno vpliva na ležaj, kar pripomore k manjši obrabi in večji zanesljivosti.

88% **PCF pravi...** "AA8XE je vsekakor plošča, ki bi jo vzeli domov in jo predstavili staršem."

Prava razmerja - brez kompromisov
AKCIJA
Kvaliteta - Cena
Funkcionalnost - Oblika
24 mesecev garancije

Hyundai P57EF
15" XGA zaslon 1024x768
- Procesor Intel Celeron 2800
- Spomin 256 MB DDR
- Combo enota CDRW-DVD
- Trdi disk 40GB, 64Mb TV-out grafika, FM 56K, LAN 10/100
Torbica GRATIS

166.500 sit
cena brez DDV
cena z DDV 199.800 sit
velja ob plačilu z gotovino, do razprodaje zalog

MSI M510C
15" XGA zaslon 1024 x 768
-Procesor Intel Celeron M-1,4 Centrino
-Spomin 256 MB DDR
-Trdi disk 40Gb
-CD Enota CDRW-DVD Combo enota
FM 56K - V.90 HSP, LAN 10/100
Torbica GRATIS

208.250 sit
cena brez DDV
cena z DDV 249.900 sit
velja ob plačilu z gotovino, do razprodaje zalog

MSI S250C
12" WXGA zaslon 1280x800 16:10
-Procesor Intel Mobile Celeron 1,4 GHz
-Spomin 256 MB DDR
-Trdi disk 40Gb
-CD Enota CDRW-DVD Combo enota
FM 56K - V.90 HSP, LAN 10/100

195.825 sit
cena brez DDV
cena z DDV 234.990 sit
velja ob plačilu z gotovino, do razprodaje zalog

HYUNDAI
MSI
MSI

E-misija d.o.o.
KAMNIK Ljubljanska cesta 21d, Tel.: 01 830 35 30,
LJUBLJANA, Šmartinska 55, Zeleni trikotnik, Tel 01 544 30 55,
MARIBOR, Ul. Talcev 24, Tel 02 229 61 80
KRANJ Ul. Jake Iatiše 17, Tel 04 235 20 20,
NOVO MESTO Zwittrova ul.1, Tel.: 07 337 25 70

e-misija
www.e-misija.si

Mlacom

Mlacom d.o.o., Drenikova 36, Ljubljana
telefon: 01 / 500 8775
faks: 01 / 500 8777
info@mlacom.si

Preveri najbolj ažuren CENIK na spletu!

ohišje Enermax CS656-TA

14.934,oo SIT
novi Enermaxov model v črni in srebrni barvi

ohišje Coolermaster Centurion 5

18.126,oo SIT
dobro hlajeno ter lično ohišje s 12cm ventilatorjem

DVD snemalnik NEC 3500

18.990,oo SIT
zapisovalec s podporo zapisovanja -R in +R DVD medijev z do 16x hitrostjo, dvoslojni 4x

graf. k. Gigabyte Geforce 6800

79.820,oo SI
izjemno hiter grafični pospeševalec z 128MB DDR pomnilnika in pasivnim hladilnikom

napajalnik Enermax Coolergiant

21.546,oo SIT
izjemno tihi in zmogljivi napajalnik model EG385AX-SFMA

matična plošča Epox 9NDA3+

39.800,oo SIT
najbolj zmogljiva S939

15 let

ZMOGLJIV DLANČNIK

HP iPAQ hx4700

Je velik, je močan, a videa ne mara pretirano

Cena Ok.155.000 SIT **Proizvajalec** HP **Na spletu** www.hp.com

Tisti, ki slepo sledijo tehnološkim modnim zapovedim, se zadnje čase najbolj zabavajo, ko lahko vsem po vrsti trobijo, kako so pametni telefoni boljši od dlančnikov. Konec koncev prodaja Pocket PC-jev zadnje leto in drobiž sploh ni zrasla. To pa še ne pomeni, da lahko kar pozabimo na to, da bi se kje prikazal kak nov, zmogljiv dlančnik.

Na prvi pogled je HP-jev hx4700 trenutno najbolj impresiven dlančnik na trgu – ima temno ohišje, zatemnjen plastičen ščitek za zaslon, oblikovanje pa je vzeto iz knjige o tehno-šik zadevah, in sicer iz poglavja "Lord Vader". Specifikacije so prav tako "vesoljske". Štiri-palčni zaslon je ogromen za dlančnik, prav tako ogromna pa je podprta ločljivost, ki znaša kar 480 x 640. HP je vanj vgradil tudi najnovejši in najhitrejši Intelov procesor XScale, ki teče pri 624MHz, poskrbljeno pa je tudi za brezžično povezljivost in razširitve, za kar se imamo zahvaliti vmesnikoma 802.11b in Bluetooth ter režama za kartice CF in SD. Vse to pa so lastnosti, ki jih ima kar nekaj dlančnikov, tako da HP na tem področju ni ravno izumil tople vode. Na drugih dlančnikih pa vsekakor ne boste našli sledne ploščice, ki jo ima hx4700. Skupaj s programsko opremo NavPoint sestavlja ta sledna ploščica krmilni sistem, ki se lahko pohvali z natančnostjo, ki že prav nadležno spominja na namizne računalnike. Vsekakor gre za impresivno možnost, ob kateri boste začeli razmišljati, zakaj sploh še vlačite notesnik s sabo.

Je pa res, da nismo najbolj prepričani, zakaj bi se zaradi sledne ploščice želeli odpovedati peresu na zaslonu (ki je konec koncev ena sama velika in hudo natančna sledna ploščica).

Zmogljivosti dlančnika in še posebej prepoznavanje pisave so za stopničko više od večine dlančnikov na trgu, je pa res, da se HP ni odločil za vgradnjo Intelovega grafičnega čipa 2700G. Prekrasen zaslon VGA je brez možnosti predvajanja videa visoke kvalitete preprosto neizkoriščen. Brez podpore poštenega grafičnega čipa XScale žal nima dovolj moči, da bi poganjal video v DVD kvaliteti.

Procesor	624MHz Intel XScale
Pomnilnik	64Mb SDRAM, 128 Intel StrataFlash
Grafični čip	Nima
Zaslon	4-palčni VGA
Povezljivost	Wi-Fi, Bluetooth, IR
Razširitve	CF, SD (združljiv s SDIO)

80% **PCT pravi...** "Ima fantastičen zaslon in vmesnik, a pogrešamo video možnosti."

Panda GateDefender 8200

Cena 2.637.600 SIT **Proizvajalec** Panda **Testiranje omogočil** Ribera

Ne zgodi se pogosto, a v test dobimo kaj takega, kot je Pandin GateDefender. Če vam ni jasno, za kaj točno gre, lahko poenostavljeno povemo, da gre za strojno različico Pandinih programov. Zadeva se priključi med strojni požarni zid in omrežno stikalo, tam pa nadzira in filtrira ves omrežni promet.

Princip delovanja je ravno tako enostaven kot sama uporaba. Ko se je GateDefender znašel v naših pisarnah, smo bili trdno prepričani, da se bomo morali samo z osnovnimi nastavitvami bosti vsaj nekaj ur – verjetno si lahko mislite, kako presenečeni smo bili, ko je bila stvar postavljena in nastavljena v petih minutah.

Upravljanje z napravo poteka na enak način kot upravljanje z omrežnim usmerjevalnikom, le da je neprimerno enostavnejše. Pri Pandi so se namreč zvito spomnili, da bi lahko bil vmesnik take zadeve celo uporabniku prijazen.

PUSTI ME PRI MIRU!

Kaj torej počne GateDefender? Ščiti vse računalnike, ki so priključeni nanj, predvsem pred virusi in neželeno pošto, omogoča pa tudi filtriranje spletnih vsebin oziroma omejevanje dostopa do določenih spletnih naslovov (recimo temu starševska zaščita, čeprav bi le-ta v pravem pomenu besede prišla prav le v šolah).

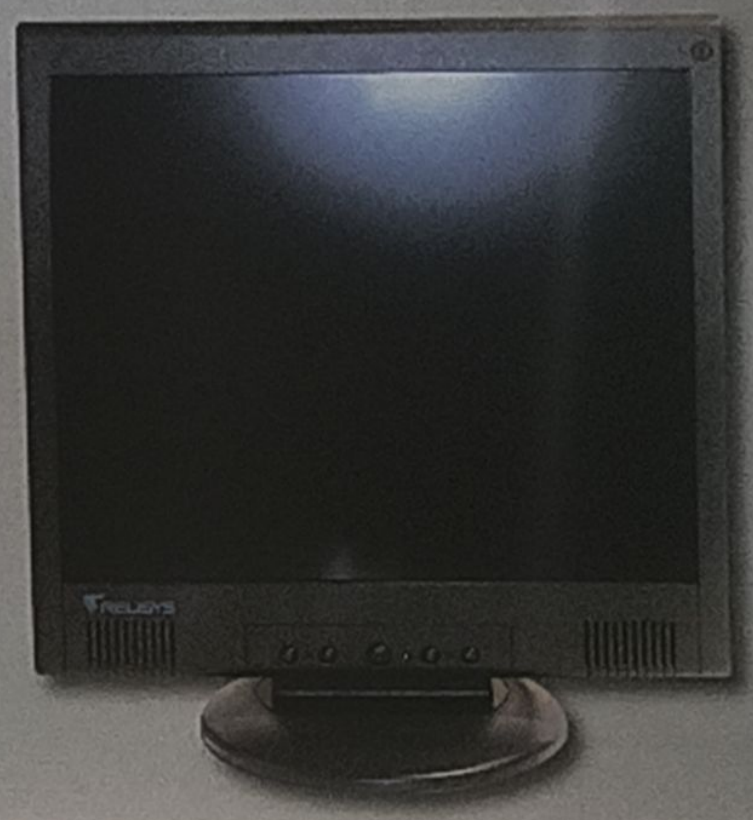
Največja prednost takšne naprave v podjetjih je, da individualni računalniki v teoriji ne potrebujejo protivirusnih programov. V teoriji pa zato, ker se žal vedno najde kdo, ki je sposoben virus prinesti s seboj na kakšnem optičnem mediju ali izmenljivem disku. Če v podjetju nimate takšnih uporabnikov, lahko torej delovanje računalnikov znatno pospešite na ta račun – protivirusni programi si še vedno prisvajajo kar nekaj sistemskih virov in lahko znatno upočasnijo sisteme.

Kar zadeva posodabljanje, počne to GateDefender kar samodejno, tako da se administratorju ni treba ubadati z ročnimi posodobitvami, v administratorjevo vednost pa zna generirati poročila in opozorila o vsem, kar počne.

Protokoli (protivirusna zaščita) HTTP, SMTP, POP3, IMAP4, FTP, NNTP, SOCKS

Zaščita Protivirusna, neželena e-pošta, filtriranje vsebin

88% **PCF pravi...** "Za tako napravo je GateDefender otročje lahek za upravljanje."



Relisys TL766B

Cena Pokličite prodajalca **Proizvajalec** Relsys **Testiranje omogočil** Elkotex

Relisys pri nas še ne spada med resnično popularne proizvajalce monitorjev, čeprav je paleta izdelkov, ki jih ponujajo resnično pisana. Monitor TL766B spada v nižji cenovni razred, zato od njega nismo veliko pričakovali in zato tudi nismo bili razočarani. V bistvu gre za čisto povprečen izdelek, ki ne bo prav nikogar vrgel po tleh, a bo marsikomu prav dobro služil. Samo ohišje monitorja je črno, a z vizualne plati ne spada med lepše primerke svoje vrste. S samo sliko sicer ni nič narobe, a bi lahko bila nekoliko bolj kontrastna in živa, pa tudi zaslonski meniji ne spadajo med najboljše, kar smo jih videli. O vgrajenih zvočnikih ne bi izgubljali besed, ker še nismo naleteli na monitor, na katerem bi nas te čebelice navdušile, in tudi ta model ni izjema.

Dejstvo je pač, da ta monitor ponuja točno toliko, kolikor bi za zahtevano ceno pričakovali. Igralcem ga ne priporočamo, za pisarniško delo je pa prav dobra izbira.

73% **PCF pravi...** "Kar nekaj muzike za dokaj malo denarja."

RAČUNALNIKI

FRONTA

ZMAGA JE VAŠA

www.fronta.org

Računalnik KLAN MEGAPOWER

- OSNOVNA PLOŠČA ASUS
- PROCESOR INTEL P4 3.2GHZ
- SPOMIN 512MB
- TRDI DISK WD 120GB
- GRAFIČNA KARTICA ATI R9600PRO 256MB DVI TV-OUT
- DVD-RW ENOTA
- DISKETNA ENOTA 1.44MB 3,5"
- TV FM TUNER
- MREŽNA KARTICA
- ZVOČNA KARTICA 5.1
- NAPAJALNIK 400W

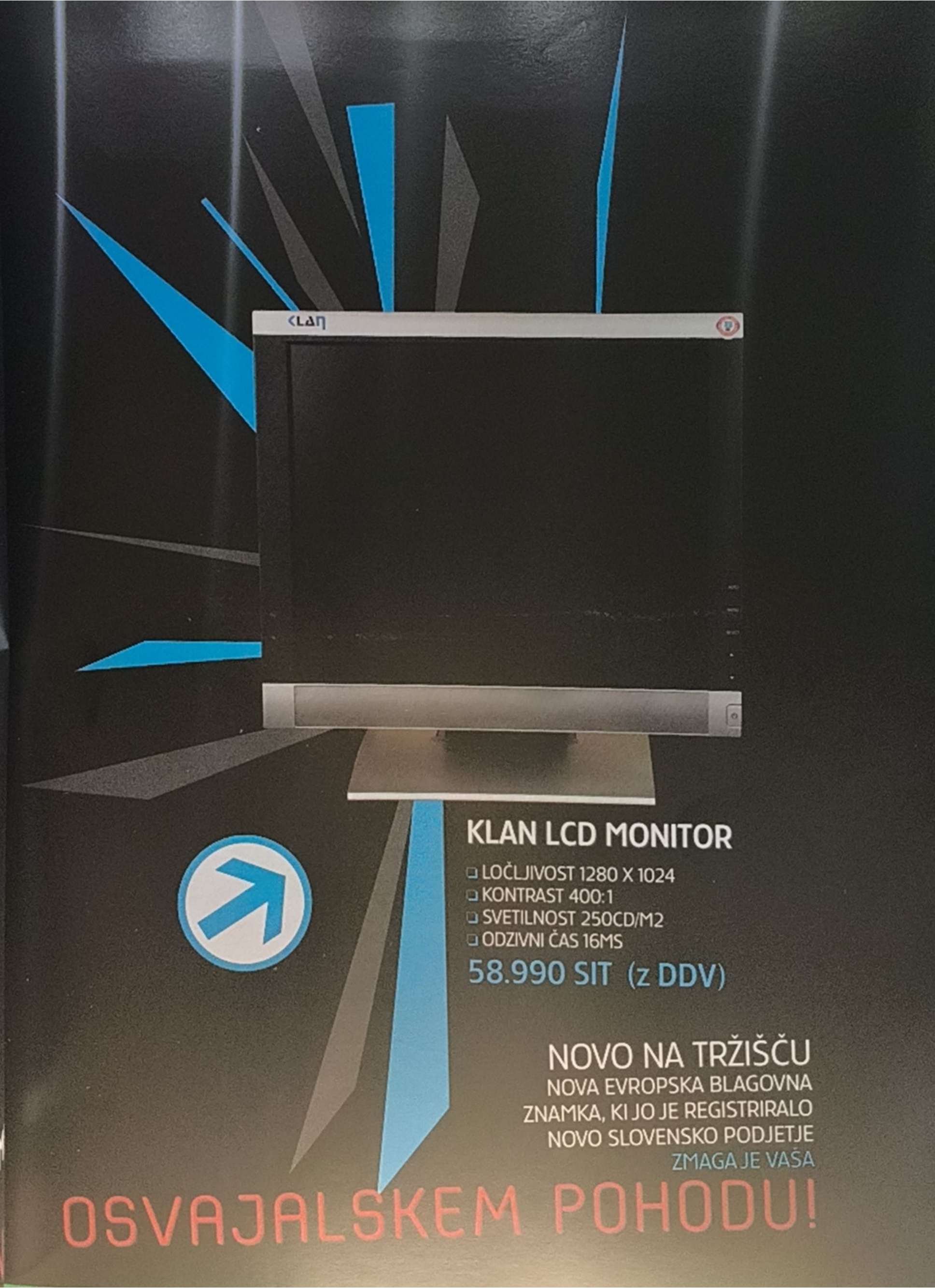
169.990 SIT (z DDV)

Darilo:
mp3 player 256MB

RUŠILNE CENE

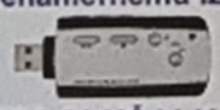
Tel.: 03 7490 254 Fax: 03 7490 253 info@fronta.org

BLAGOVNI ZNAMKI NA


KLAN
KLAN LCD MONITOR
LOČLJIVOST 1280 X 1024
KONTRAST 400:1
SVETILNOST 250CD/M2
ODZIVNI ČAS 16MS
58.990 SIT (z DDV)
NOVO NA TRŽIŠČU
NOVA EVROPSKA BLAGOVNA
ZNAMKA, KI JO JE REGISTRIRALO
NOVO SLOVENSKO PODJETJE
ZMAGA JE VAŠA
OSVAJALSKEM POHODU!

TECH TRADE
www.techtradecenter.si
tech.trade@siol.net
Tel: 01 / 434 01 08
Fax: 01 / 434 01 09

MP3 PREDVAJALNIKI:
Yakumo Hypersound - Idealno za potovanja, kolesarjenje, tek. Baterije tipa AAA 1,5V. Vgrajen Equalizer, zaščita proti nenamernemu izbrisu podatkov, podpora USB 2.0



različica 128MB...samo 7.990,-
različica 256MB...samo 9.990,-
MP3 SLUŠALKE 256MB CN-MP6HSD...samo 13.830,-

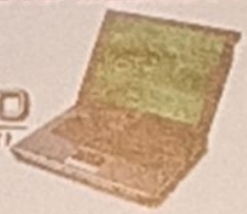
DIVX PREDVAJALNIK S SLO PODNAPISI:
...že od 16.950,-

USB FLASH DISKI

128MB...samo 4.480,-
256MB...samo 7.490,-
512MB...samo 13.420,-
1GB...samo 21.940,-
2GB...samo 40.450,-

WEB KAMERA CANYON 300PIXEL USB ... samo 3.980,-
VELIKA IZBIRA DVD-MEDIJEV PO DOBRIH CENAH!

Prestigio
HI TECH - HI STYLE



PRENOSNIK NOBILLE 156+ 15"ZASLON 1024X768 INTEL CENTRINO PENTIUM M 1,6 INTEL GR.KAR 64 MB 256MB DDR 333 TRDI DISK 40GB 5400/8MB CD RW+DVD; 3XUSB 1XFIRE WIRE TV-OUT MR.KAR 10/100;FAX MODEM 56K 1XPCMCIA; ČITALEC KARTIC
samo 247.990,-

VSE CENE SO V SIT, Z DDV!

Vredno ogleda PCFormat

LAČNI MOČI?

Enermax Noisetaker 600W

Iščete napajalnik za lastnike SLI? 600W Enermaxova pošast bo pravšnja za to delo

Cena Ok. 41.000 SIT **Proizvajalec** Enermax **Na spletu** www.enermax.com.tw

Pred dvema letoma je bil nakup napajalnika enostavno početje. Ugotoviti ste morali, koliko vatov potrebujete, potem pa ste investirali denar v najboljše, kar ste si lahko privoščili. Leta 2005 pa stvari pošteno uhajajo z vajeti.

Prva težava je v tem, da postajajo diski S-ATA, ki imajo čisto svoje priključke, nekaj običajnega. Druga težava sta glavni napajalni priključek s 24 nožicami in napajalni priključek za grafiko s šestimi nožicami, ki sta se pojavila skupaj s platformo PCI Express. Če k temu dodamo še vedno večjo požrešnost nujnih komponent, kot so procesorji in grafične kartice, in vedno večji poudarek na tihem delovanju, je rezultat problem astronomskih razsežnosti. Danes imate torej precej možnosti, da popolnoma onemogočite prav dober sistem, če si omislite neprimeren napajalnik.

DAJTE NAM MOČ

Če dobro razmislite o zgoraj povedanem, se vam gotovo ne zdi čudno, da se je na trgu pojavil ta 600W napajalnik. Seveda že obstajajo močnejši napajalniki, a gre večinoma za hudo eksotične naprave s prav tako eksotičnimi cenami. Enermaxov Noisetaker sicer ni poceni, a je ravno dovolj poceni, da je privlačen za kar precejšnje število uporabnikov.

Kar zadeva možnosti priklopa mu ne moremo očitati prav ničesar, saj ima štiri priključke za diske S-ATA, sedem klasičnih napajalnih priključkov, dva priključka za disketnike in en priključek za grafiko na PCI Express, čeprav bi si lastniki sistemov SLI verjetno želeli še en tak priključek. Prav tako bi se le redki lahko pritožili nad specifikacijami napajalnika, ki lahko iz sebe iztisne celih 38 amperov toka, kar je več kot dovolj za uparjena GeForca 6800. Najboljše pri vsem skupaj pa je, da je Noisetaker prav neverjetno tih, ko je število vrtljajev nastavljeno na minimum, pa tudi pri nizkem številu vrtljajev ni imel težav s testnim računalnikom s P4 Extreme Edition in GeForce 6800 GT.

Skupna moč 600W

Priključki 24/20-nožični ATX, 4x SATA, 7x Molex, 2x disketnik

Ventilatorji 1x 80mm, 1x 120mm

Drugo Ročno/samodejno prirejanje števila vrtljajev ventilatorjev

85% **PCF pravi...** "Ni poceni, ni lep, je pa tih in resnično močan."

NAPREDNA OBDELAVA SLIK

Paint Shop Pro Studio

Je že res, da je okleščen, a večina smrtnikov več ne bo nikoli potrebovala

Cena 24.430 SIT **Proizvajalec** Jasc **Na spletu** www.jasc.com

Tukaj je problem: ste razvijalec programa *Paint Shop Pro* in razvijate program, ki je najbliže *Photoshopu*, a si ga lahko privošči vsak smrtnik. Z vsako novo različico ima program vse več funkcij in orodij in rezultat je paket, ki je preveč kompliciran za navadnega uporabnika. Od vaše publike pričakujete, da bo vedela, kaj so vzorci Moiré in za kaj je zadolžen filter za kromatsko aberacijo.

Studio se spoprime s tem problemom, in sicer tako, da ima samo tiste funkcije, ki jih večina uporabnikov najpogosteje uporablja. Odstranjevanje prask? Je vključeno. Odstranjevanje rdečih oči? Tudi. Popravljanje slik z enim klikom, hitro popravljanje težav z osvetlitvijo in ostrino slik? Menda.

Med bolj čudaška orodja spadajo Picture Tube, s katerim lahko na sliko pršite vnaprej pripravljene elemente, kot so rože ali metulji. Popačite lahko obraze in ozadja ter ustvarjate kolaže. Zahtevnejše funkcije, kot so odstranjevanje šuma, makri in histogrami, so rezervirane za naprednejšo različico, katere cena pa znaša prav razumnih 35 tisočakov.

PISANI DODATKI

Namesto da bi vas zapustil v najbolj kočljivem trenutku, ponuja Studio celo vrsto vodičev, v katerih je jasno razloženo, kako se lotiti določenih opravil. V paketu se skriva tudi *Paint Shop Pro Album* (Standard Edition), s pomočjo katerega boste enostavno organizirali svojo slikovno zbirko, program pa zna celo zbirati slike za predloge, diaprojekcije in fotografske arhive.

Če ste tiste vrste uporabnik, ki resnično potrebuje dodatne možnosti polne različice, ste že tako ali tako investirali v različico Pro ali pa posedujete veliko dražji *Photoshop*.

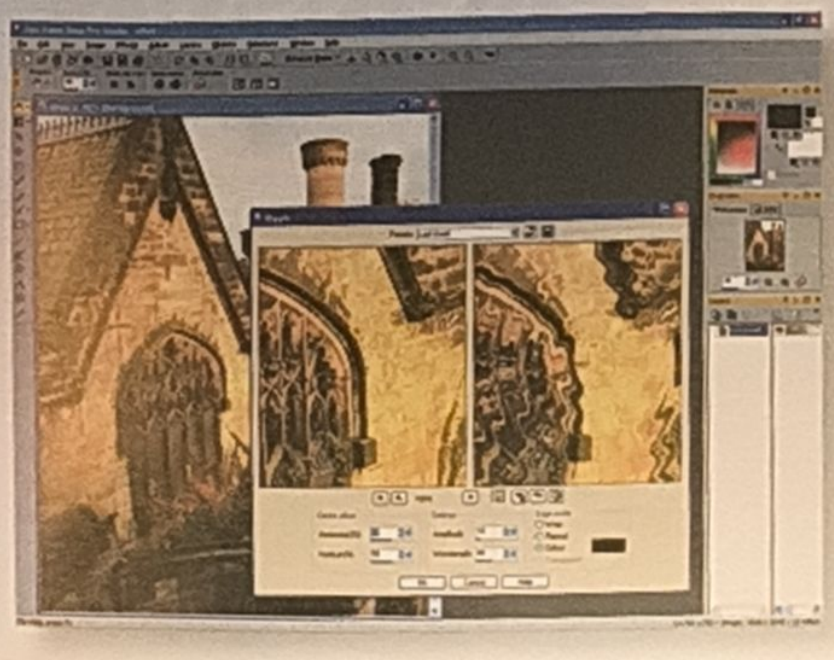
Studio je programski paket, ki je cenovno in zahtevnostno primeren za družine, občasne digitalne fotografe in vse, ki si občasno želijo izboljšati kakšno sliko, saj je dovolj napreden, da pokriva vse potrebe tovrstnih uporabnikov.

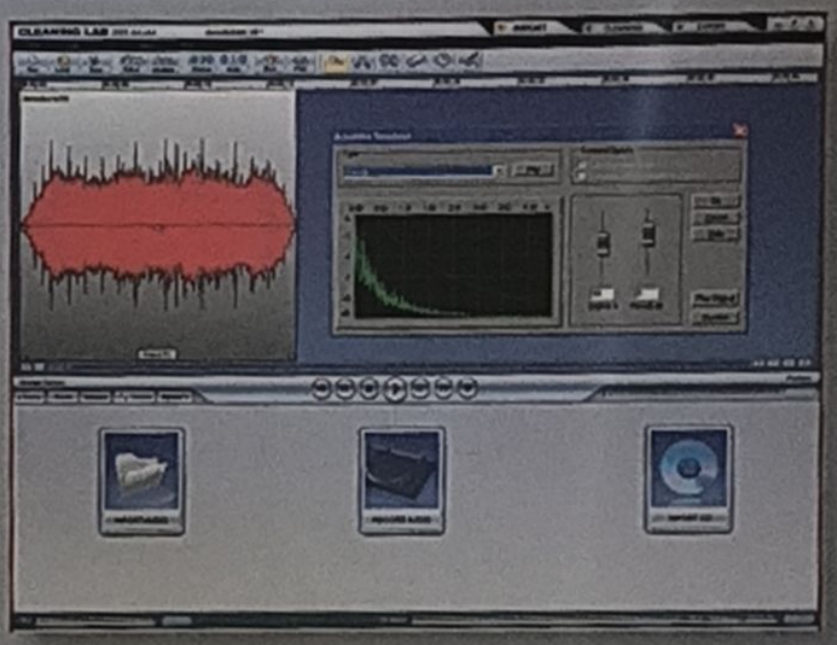
Res pa je, da gre za del trga, ki je že precej zapolnjen, zato se bo moral Studio spoprijeti s kar nekaj močnimi tekmeci, vključno s *Photoshop Elements*. Odločitev med tema dvema pa ne bo enostavna, ker sta si paketa precej podobna.

Min 300MHz, 256Mb RAM

Opt 1GHz, 512Mb RAM

79% **PCF pravi...** "Okleščena, a še vedno zmogljiva različica enega najboljših programov na trgu."





ZA VINILNE NAVDUŠENCE

Audio Cleaning Lab 2005 deLuxe

Ponujamo nagrado prvemu, ki bo našel različico tega programa, ki ni "deluxe"

Cena 10.470 SIT **Proizvajalec** Magix **Na spletu** www.magix.com

Popolnoma se strinjamo s čiščenjem zvočnih datotek... vseh tistih grdih besed... ki uničujejo moderno mladino in svet, kot ga poznamo. Ko smo bili mi mladi, so bili otroci vljudni in so se lepo obnašali do starejših...

... se opravičujemo. Seveda je program namenjen odstranjevanju šumov. To je seveda tudi dobro. Vse prepogosto namreč pozabljamo, da s kopiranjem CD-jev ni težav s kvaliteto zvoka, popravljanje posnetkov z vinilnih plošč pa zna biti prava nočna mora. Poki in kliki mikrofona so nič v primerjavi s šumenjem traku ali opraskanim šarmom starih LP-jev.

Audio Cleaning Lab se ne ubada z obdelavo delov posnetkov v bolj poslušljivo celoto, temveč jih posname in spolira, da bi vam prihranil glavobole. V škatli boste našli priključni kabel in pretvornik, da bo uvoz novih vsebin še lažji, učinki, ki jih program podpira, pa vključujejo vse, od simulatorja sobe (z drsniki za ravnotežje med izvirnim zvokom in dodanim odmevom) do zbiranja vzorcev šumov. Program opravlja čisto specifično nalogo (čeprav ponuja kar nekaj dodatnih funkcij, na primer tiskanje nalepk za medije in upravljanje z medijskimi datotekami), ki se je ni ravno enostavno naučiti.

ZVOKI TIŠINE

Tega pa ni kriv program, temveč sama naloga – brisanje hrupa je samo po sebi precej enostavno, vedeti, katero orodje je potrebno uporabiti za vsako od mnogih situacij, pa zahteva veliko časa in vaje. Če imate odprt akustični simulator, boste uporabili učinek cerkve, tunela ali soda? Če boste želeli program resnično izkoristiti, si boste morali vzeti čas in se ga pošteno naučiti – se splača, ker znajo biti rezultati resnično osupljivi.

Audio Cleaning Lab je odlično orodje za čiščenje zvočnih datotek, a boste za najboljše rezultate skoraj gotovo potrebovali še kak dodaten kos programske opreme, ki se bo bolje odrezal pri delu s končanimi datotekami.

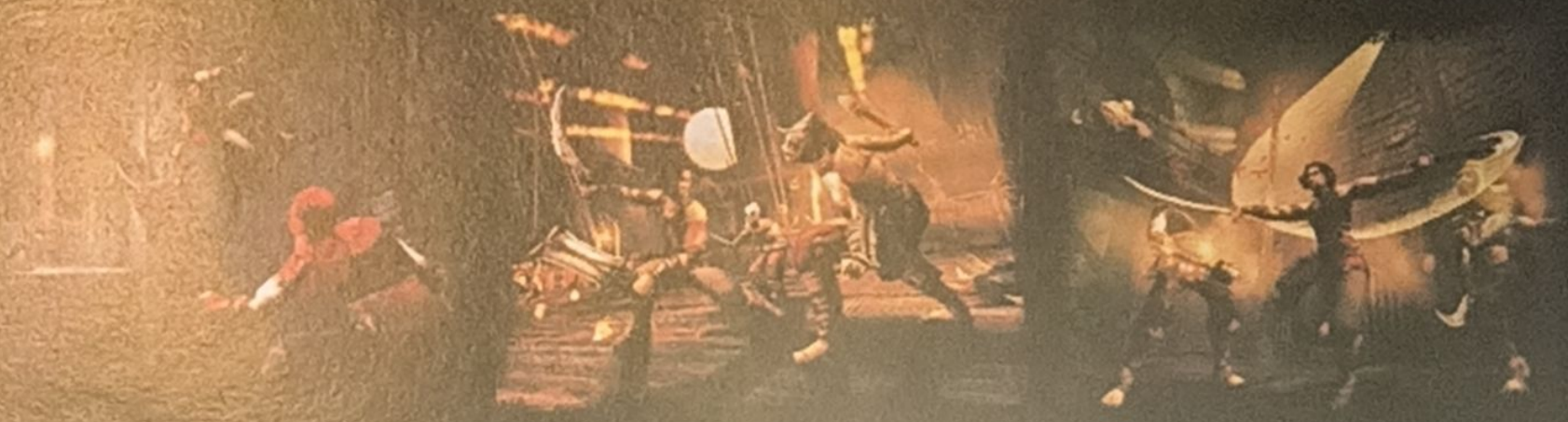
Min 450MHz 64Mb RAM

Opt 1GHz, 128Mb RAM

78% **PCF pravi...** "Zelo specifično orodje za zelo specifično nalogo."

PRINCE OF PERSIA
WARRIOR WITHIN

USODA NIKOLI NI DOKONČNA



WWW.PRINCEOFPERSIAGAME.COM

NINTENDO GAMECUBE. XBOX XBOX LIVE PlayStation.2 PC CD-ROM UBISOFT

Sila z nami

Čez 90 ta mesec ne bo šlo, to vam povemo že vnaprej. Smo pa za vas vseeno zbrali nekaj vrhunskih naslovov, na sam konec rubrike pa zalepili pravo poslastico... ampak gremo lepo po vrsti. Najprej igre, ki niso prišle do ocene 90. *Miami Vice* je gotovo ena izmed njih, ampak ta ni prišla niti do 30 in že zdaj smo ji posvetili čisto preveč prostora, zato bomo stavek tu na hitro zaključili. In se raje posvetili nadaljevanju ene najboljših iger narejenih po licenci *Star Wars*. Govorimo seveda o *Knights of the Old Republic 2*. Za vas imamo ta mesec še eno težko pričakovano nadaljevanje, le da je to šesto ali sedmo po vrsti (pri štiri smo prenehali s štetjem) – tukaj je novi del popularne serije *The Settlers*. Na naslednjih straneh vas poleg omenjenih treh čakajo še *The Incredibles*, dodatek za *Painkiller*, *Children of the Nile* in še kaj.

Kaj pa tisto presenečenje? Govorim o seznamu 40 popolnoma brezplačnih iger. Za vas smo jih poiskali v vseh zvrsteh. Zakaj bi mesečno plačevali za MMORPG, ko pa lahko na pogled in otip zelo profesionalnega predstavnika te zvrsti igrate zastonj. Juhej.

Knights of the Old Republic 2

Temna ali **svetla** stran
Stran 52

PCFormat - ovi strokovnjaki

TOMAŽ BARTOLJ
Končno je dočakal svoje *Settlerse*. Izkazalo pa se je, da niso to tisti, ki jih je čakal. "Hočem graditi poti," je milo jokal.

ALJOŠA HANCMAN
Ni se mogel odločiti med *KOTOR 2* in *Settlers*, tako da je na koncu pristal pri *Miami Vice*. Rezultate odločitve berite na strani 56.

TOMAŽ KOTNIK
Bil je postavljen pred življenjsko odločitev – temna ali svetla stran. Ker ima podoben okus za barve kot Ivo, se je odločil za...

JELENA VARDA
Za razliko od Barbare, je s svojo boleznijo opravila po hitrem postopku. Skrivnost je v ločnicah, je ponavljala. Uh?

MATEJ SLANIČ
Ker je pravkar prišel z zdravljenja odvisnosti od iger, mu nismo želeli preveč mahati pred nosom s škatlami sreče.

BARBARA BANOVIČ
Polovica vseh žensk omenjenih na tej strani je ta mesec zbolela in ravno ona je bila v tisti polovici. Smola pa taka.

SISTEM OCENJEVANJA

0-19% Neigralno, leno, nič vredno, žaljivo
20-49% Zametki igre, pri razvoju je šlo nekaj narobe
50-69% Solidne ideje, majavi temelji
70-79% Zadovoljiv predstavnik zvrsti, ni pa za množice
80-89% Upravičen nakup za vse, le malo manjka do genialnosti
90+ Fenomenalen. Dobitnik nagrade Izbor Uredništva

Naše obljube

1. Opisujemo samo dokončne igre
Nikoli ne opisujemo naslovov, ki niso označeni kot dokončani in požegnani s strani založnika. To pomeni, da lahko korenito testiramo, preden podamo oceno.

2. Vedno povemo kar mislimo
Naši opisovalci obožujejo igre, a so popolnoma nepodkupljivi. Ni nas mogoče kupiti ali terorizirati, je naš moto.

3. Igre namenimo ustreznemu opisovalcu
Kombinirane izkušnje naših opisovalcev so nenadkrilјive. Igre ljubimo in vsak naslov dodelimo opisovalcu, ki je oboževalec zvrsti.

4. Damo vam jasno priporočilo
Želite vedeti, kaj se splača kupiti. Uporabljamo okvirčke, slike in primerjave, kombinirane z jasnimi sodbami, da vam olajšamo odločitev.

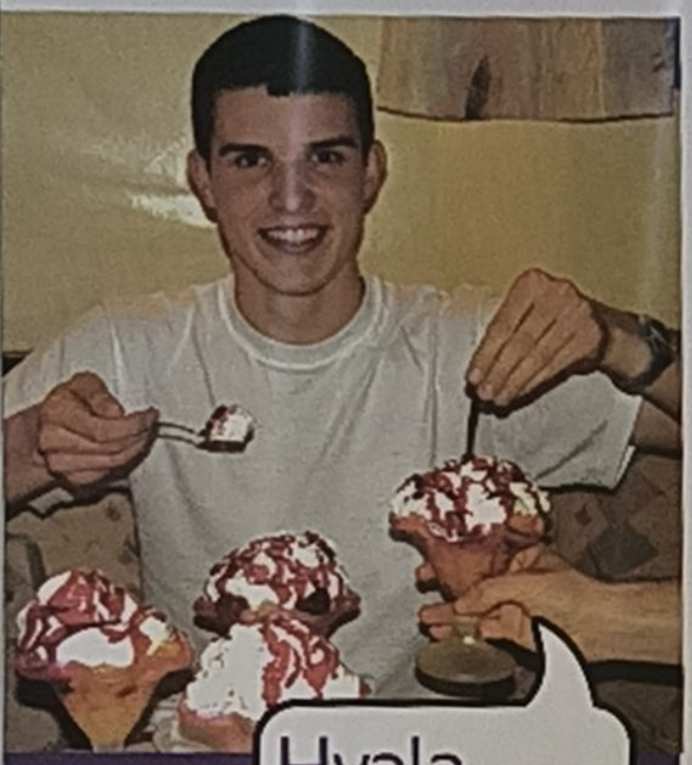
5. Prisluhnemo vam
Seveda imamo zmeraj prav, a včasih imajo drugi še bolj prav kot mi. Pridružite se nam na **www.pcformatslo.net/forum/** in z nami delite izkušnje.

IGRE

napovedi
opisi
vodiči

v tej številki

str.48 Sladke igre
str.50 Lestvice
str.50 Project Snowblind
str.51 Stronghold 2
str.52 Knights of the Old Republic 2
str.54 EVE Online: Exodus
str.55 Lemony Snicket's
str.55 The Incredibles
str.56 Miami Vice
str.57 Children of the Nile
str.58 Heritage of the Kings: The Settlers
str.59 Painkiller: Battle out of Hell
str.60 Law & Order
str.60 Neocron 2
str.61 Second Life
str.62 Mali opisi
str.63 Plemenska scena
str.65 40 brezplačnih iger



Hvala za TV

IN PRAV NIČ ZA NAŠE TV UREDNIŠTVO

Morda je (bo) leto 2005 srečno za zbiratelje znamk, lovce na metulje in oboževalce ločitev Britney Spears, a nikakor ne bo dobro za ljubitelje hokeja. Za nas se polomija odvija na vseh ravneh, začenši z letošnjim katastrofalnim EA-jevim *NHL 2005* – prav Electronic Arts je dodatno skalil navidezne vode s pridobitvijo ekskluzive ESPN ter tako uničil še tisto malo (kakovostne) konkurence, ki je v obliki odličnih Seginih izdelkov obstajala na konzolah.

Kaj bolje ni niti v "resničnem življenju" – liga NHL je za to leto po zadnjem brezplodnem sestanku, na katerem so igralci in lastniki le še enkrat prišli do zaključka, da so na drugi strani pogajalske mize sami trmasti osli, klavrno umrla. Nato so tu sramotne igrice funkcionarjev v podatpskem malem raju: nadvse sposobna hokejska zveza je nategovala borbene rise, kot da bi bili v kakšnem izoliranem moškem zaporu, ter jim vse do zadnjega trenutka pred odhodom v Rigo ni izplačala obljubljenih nagrad za lanske uspehe. Pobom res ne gre zameriti, da se zaradi tega protestno niso udeležili treninga pred odhodom na kvalifikacijski turnir za naslednje olimpijske igre, pa čeprav to ni pozitivno vplivalo na njihovo uigranost. In da je paket sreče popoln, je tu še slovenska televizija in politika športniega programa. Absurdno je bilo že dejstvo, da niso prenašali niti finalnih tekem Jesenic, ki so osvojile lovoriko v mednarodni ligi, tistega kar je sledilo, niso pričakovali niti največji pesimisti. Meni nič, tisočim ljubiteljem hokeja nič, so kvalifikacijski turnir, na katerem so poleg risov nastopale renomirane reprezentance Poljske, Belorusije in Latvije, enostavno ignorirali! Pravzaprav me kot plačnika naročnine RTV niti ne zanima, kaj točno je bil vzrok – sem ogorčen in to z vso pravico. Morda celo ni bilo urejenega mednarodnega prenosa, a z dovolj volje se bi dalo situacijo gotovo rešiti, sicer pa bi lahko vsaj na TTX ali drugačen javni način nastali položaj razjasnili. Govori se celo, da je bil menda časovni termin preveč naphan. S ponovitvami jutranjih oddaj?

Tomaževe sladke igre

Nehajte buljiti v slastne, velike, kremaste sadne kupe in preberite, kaj se dogaja v igričarskem svetu.

Vivisector

Datum izida April
Založnik PointSoft
Razvijalec Action Forms
Na spletu www.vivisector.com

Očitno je bila tale sprva mišljena kot dodatek za *Duke Nukem*: "Srček smo osnovali na podlagi *Doom 2*," je dejal predstavnik podjetja nedolgo tega. Trditve, kot je ta, so v nas zbudila nekaj dvomov o potencialih igre kot tudi o mentalnem zdravju zaposlenega na oddelku za stike z javnostjo, ki je odobril objavo. Nekoliko smo si opomogli, ko smo igro pobliže spoznali ter se prepričali o solidnem konceptu, če že ne povsem o kvaliteti izvedbe. Ljudje-pošasti brezglavo tekajo sredi sedemdesetih let prejšnjega stoletja v iskanju svobode, ki jim jo ameriški elitni marinci, z nenavadno naprednim orožjem za tisti čas, vztrajno odrekajo. Kakopak igrate vlogo enega izmed vojakov s sposobnostjo preoblikovanja samega sebe in orožja ter skozi njegove oči spoznavate nekoliko klišejski zaplet.

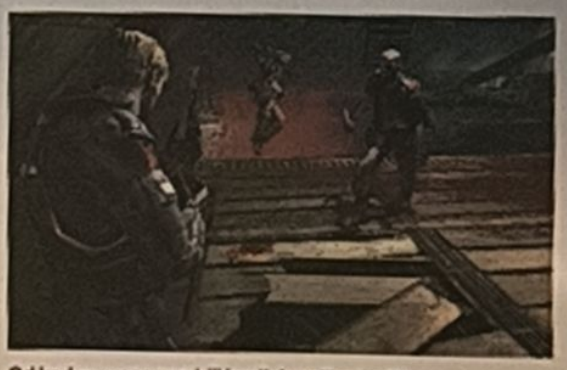
Strelska igra, postavljena v sedemdeseta, z dovolj sijočega orožja.

Cold Fear

Datum izida April
Založnik Ubi Soft
Razvijalec Darkworks
Na spletu www.coldfear-game.com

Stara ruska ladja na morju. Osebno se nam zdi že to dovolj grozno, ker nikoli ne veš koliko "zajtrkov" je imel sovjetski varilec. Ampak to je v *Cold Fear* najmanjši problem...

Kot ameriški obmorski stražar Tom Hansen ste zadolženi, da se z lastnimi očmi in sredi hude nevihte prepričate, kaj za vraga se dogaja na železni plavajoči velikanki. Bržkone ste do tu že ugotovili zvrst: *Cold Fear* bo tako imenovana preživetvena pustolovščina. Cilj v takih igrah je, da, no, preživite. In tukaj resnično drži, da cilj opravičuje sredstva. Ne bojte se torej zagrabiti za orožje ali v svoj prid uporabiti okolja, da desetinam krvavih mutantov odbijete še tistih nekaj udov, ki so jim ostali.



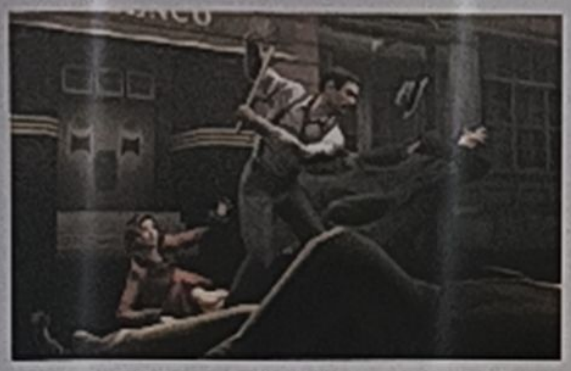
Od kod za vraga zombiji jemljejo toliko krvi?!

A kot pravijo avtorji, bodo zombiji le češnja (hudičevo grda češnja, če smemo dodati) na vrhu torte groze: glavni razlog za pokončne dlake in mokre hlače bo kar samo okolje. Razvili so poseben simulator gibanja ladje v nevihti, zato lahko pričakujete morsko bolezen, železo bo ječalo, voda bo vdirala skozi luknje, nosilci se bodo lomili, bliski trgali nebo... Ali ne bi bilo torej bolje, da se Tom z mrtveci spoprijatelji ter se skupaj stisnejo v najbolj oddaljen, temačen in tih kot?

The Godfather: The Game

Datum izida Jesen
Založnik Electronic Arts
Razvijalec EA Pacific
Na spletu http://www.eagames.com/official/godfather/godfather/us/index.jsp

Ker nihče zatrdno ne ve kdaj oziroma če sploh bomo ugledali *Mafio 2*, je vsaka igra s "poslovnimi" Italijani več kot obrodošla. Če pa je to igra po samem *Botru*, potem presega dobrodošlico in preide v željno slinjenje in visoka, visoka pričakovanja. Dogajanje kakopak ni postavljeno v sodobno



Koga bo mahnil, če pa so vsi na tleh oziroma na poti tja?

gorsko vasico na Kilimandžaru, temveč gangsterski New York med leti 1945 in 1955. Sprejeti boste v zloglasno družino Carleone in vaš cilj je plezanje po družbeni lestvici, dokler ne uberete najbolj rdečega jabolka: samega naziva "Don". EA obljublja nelinearno akcijsko pustolovsko izkušnjo, kar je mogoče prevesti tudi s "slog *GTA*". Poleg samoumevnega streljanja naj bi bilo probleme mogoče reševati tudi z diplomacijo ob domačih špagetih. Mafijski spopadi, ropi bank, izsiljevanja, vsaka podobna akcija bo imela dolgoročne posledice v medsebojnih odnosih.

Ker EA ni beraška hiša, je vrgla denar (veliko letega) v smeri izvirnih igralcev in ti so pristali, da opravijo glasovno igranje. Tako se bomo lahko naslajali ob zvokih iz grl Marlona Branda (stari posnetki, jasno), Jamesa Caana in Roberta Duvalla. Nasploh bo igra zvesta filmski predlogi: od okolja, likov, do posameznih nalog. Šlo bo za visoko proračunsko predstavo in to bi moralo EA ležati.

Bet on Soldier

Datum izida Maj
Založnik Digital Jesters
Razvijalec Kylotonn
Na spletu www.kylotonn.com/

Dve dejstvi: založnik je precej nov (čeprav gre za del ljudi iz pokojnega Acclaima) in razvijalec še neznan. Kaj se lahko zgodi? Polomija zaradi neizkušenosti ali pa vedno dobrodošel svež recept. In francoski prvoosebni strelski igri vsekakor lahko prilepimo trditev, da je drugačna. Poleg običajnih misij, strelskih obračunov in bizarnih zgodb, ki jih zvrst meče ven kot avtomat za teniške žogice, *Bet on Soldier* skriva nepredviden obrat: ves svoj denar vedno znova stavite na rezultat boja mož na moža. Začnite stopnjo, izberite s kom se boste borili ter stavite želen znesek, nato pa bo vse drugo izginilo in preostali boste le še vi in on. Dejansko gre za nekakšne dvoboje s šefi: liki imajo samosvoje šibke točke, ki jih morate znati izkoristiti, in nagrade so ogromne. Aja, glede tistih teniških žogic: ste morilski stroj na pohodu, človek, ki želi postati najhujši izmed najhujših, zraven pa še raziskujete sestrin umor.

Pobiramo stave, koliko časa bo minilo, preden bo ta črnec zmrznil.

Za dodatno čudaškost poskrbi nasilno občinstvo, ki se dere kot najboljši operniki. Par odtrganih človeških umov na delu?

BREZ OVINKARJENJA **"RAVNO TAKO KOT VI NE UŽIVAM OB OPAZOVANJU, KAKO KOPICA NEZNANCEV SPREMINJA MOJEGA OTROKA V BARABO, A NA TEJ TOČKI NIHČE IZMED NAS TEGA NE MORE VEČ PREPREČITI." DAVE CALLAHAM, PISEC FILMA *DOOM*.**

Lov na govorice

V vsakem čveku je nekaj resnice...

Zadnje mesece tega okvirja ne moremo spisati, ne da bi malo po zobeh vlačili Electronic Arts. Ampak ta gigantska "beštija" nas naravnost izziva: tokrat sporočamo, da je ameriškemu založniku vendarle uspelo kupiti Digital Illusions. Če vam to ne pomeni nič, naj parafraziramo: po novem si lastijo večinski 60% delež razvijalca *Battlefielda*. Trajalo je sicer kar nekaj tednov in spisane so bile tri različne ponudbe, toda na koncu so se glavni skandinavski delničarji, tudi zaposleni, le vdali dehtečim denarcem. Nekateri si pač lahko privoščijo.

Tole je verjetno poglavitni razlog za nakup DI – vsi vedo da se bo Battlefield 2 prodajal. In prodajal. In prodajal. In prodajal...

Kakorkoli že, EA je treba priznati, da zna vleči dobičkonosne poslovne poteze, kar je nujno za obstoj. V nasprotnem primeru te prav lahko doleti usoda Ion Storma. V slovitem PC-ju naklonjenemu studiu iz Austina so namreč zaposleni v začetku februarja še zadnjič pogledali po svojih delavnih mizah, kjer so zrasle legendarne igre kot *Deus Ex* in *Thief III*. Slabe znake je podjetje oddajalo že vse od poenostavljenega *Invisible War*, najbolj očiten pokazatelj prihodnosti pa je bil odhod Warrena Spectorja in ne dolgo zatem še Harveya Smitha, dveh vodilnih mož Ion Storma. Eidos je sicer hkrati z zaprtjem 35 delovnih mest izjavil, da bo razširil oddelke v Crystal Dynamics, ki trenutno kuje nov *Tomb Raider*, toda to nikogar več ni zanimalo. Niti malo.

Žalostno je, ko propade dom serij, kot sta Thief in Deus Ex. Takooo žalostno.

Najbolj natančni bralci ste lahko pred dvema mesecema prebrali, da je serija *Civilization* dobila novega, takrat še skrivnostnega založnika. No, zdaj je maček skočil iz žaklja: ponosni sveži lastnik je Take Two! Podjetje bo prevzelo distribucijo vsega povezanega z omenjeno serijo in menda je z razvijalcem Firaxis sklenilo dolgoročno sodelovanje, povezano s kar nekaj še nerazkritimi naslovi za PC. Nam je prav, če je vam prav. Vam je prav?

Skočimo še v Kanado. Tam množice jokajo, ker ni NHL, ampak to sedaj ni važno, saj smo hoteli povedati le, da Ubi Soft še utrjuje simbiozen odnos s Quebecom. Skupaj so se lotili sila ambicioznega projekta: v Montrealu bodo odprli Ubi Softovo univerzo, namenjeno prvenstveno programerjem, zlasti tistim, ki bi podjetju lahko prišli prav pri ustvarjanju iger. Na leto naj bi izšolali kakih 80 igričarskih strokovnjakov, ki bodo zlahka dobili odlično zaposlitev – francoski založnika ima namreč za regijo pomembne načrte: do leta 2010 bo ustvaril kar 1000 novih delovnih mest v svojem najpomembnejšem razvijalskem centru.

Najbolj pričakovane

Pomislite, vse, ki so napisane tu, boste nekoč lahko igrali...

PRIHAJAJO

NASLOV IGRE	DATUM IZIDA	ZALOŽNIK	NAZADNJE	ZVRST
The Sims 2 University	marec	EA	PCF 36	Simulacija?
Dungeon Siege II	marec	Microsoft	PCF 36	Igranje vlog
Driv3r	marec	Atari	PCF 29	Dirkalna
Splinter Cell: Chaos Theory	marec	Ubi Soft	PCF 33	Skrivanje starega Toma
Brothers in Arms	marec	Ubi Soft	PCF 29	Prvoosebna strelska
The Matrix Online	marec	Sega	PCF 34	MMORPG
Stronghold 2	april	Global Star Software	PCF 37	Strategija
Doom 3: Resurrection of Evil	april	Activision	PCF 36	Prvoosebna strelska
Hitman: Blood Money	april	Eidos	PCF 34	Skrivalna akcijska
The Bard's Tale	maj	InXile Entertainment	PCF 33	Igranje vlog
Panah	maj	Groove Games	PCF 33	Prvoosebna strelska
S.T.A.L.K.E.R. Shadows of Chernobyl	maj	THQ	PCF 36	Prvoosebna strelska
Battlefield 2	junij	EA	PCF 29	Večigralska strelska
Commandos: Strike Force	junij	Eidos	PCF 33	Taktična strelska
Black & White 2	junij	EA	PCF 33	Strategija
Age of Empires 3: DNA	zima	Microsoft	PCF 37	Strategija

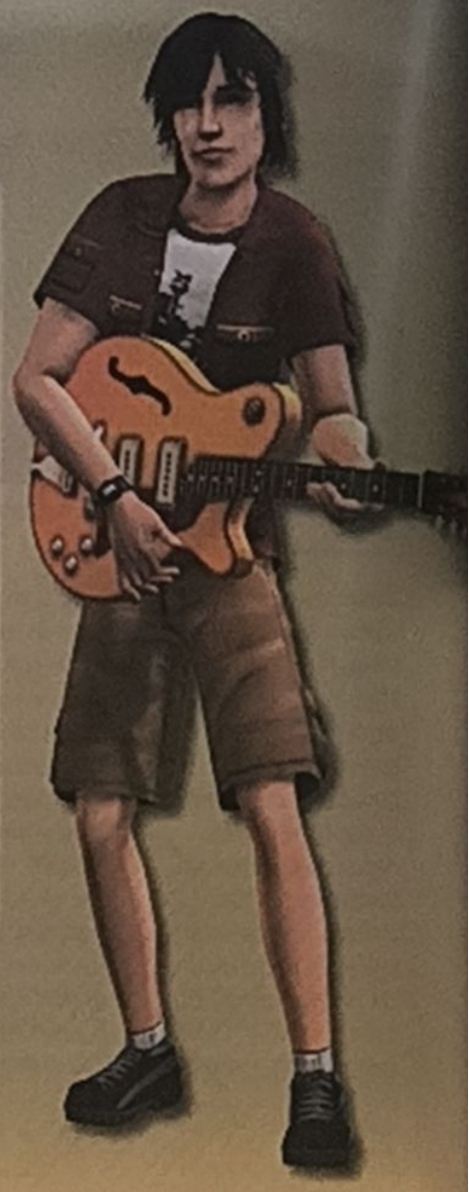
Lestvice bralcev (glasujte na www.pcformatslo.net ali s pomočjo sporočila SMS)

NAJBOLJ IGRANE

MESTO	IGRA
0 1	HALF-LIFE 2
0 2	COUNTER STRIKE: SOURCE
0 3	GTA: VICE CITY
0 4	NFS: UNDERGROUND 2
- 5	CALL OF DUTY: UNITED OFFENSIVE

NAJBOLJ ZAŽELENE

MESTO	IGRA	NAZADNJE
- 1	GOTHIC 3	PCF 32
- 2	S.T.A.L.K.E.R	PCF 36
0 3	DOOM III: ROE	PCF 36
0 4	BROTHERS IN ARMS	PCF 29
0 5	STRONGHOLD 2	PCF 37



Project: Snowblind

Zaradi snega verjetno ne bomo oslepeli, zaradi vsega dobrega, pa mogoče bomo

Lahko bi zgolj potrkali in vstopili, ampak mi raje stvari po nemo po svoje.

Zvrst Prvoosebna strelska igra

Založnik Eidos

Razvijalec Crystal Dynamics

Na spletu www.projectsnowblind.com

Datum izida Marec

Poslastica igre "Nelinearnost, ki prav nostalgično spominja na prvi Deus Ex čemur sploh ne oporekamo."

Verjamemo, da še niste pozabili na *Deus Ex*, prvoosebno strelsko igro, ki je igralcu dala precej proste roke pri reševanju problemov, poleg tega pa je vsebovala še enega najboljših koncev v zgodovini iger (ne, nič ne bomo izdali, če vas je zgrabila paranoja). Ravno tako verjamemo, da bi radi pozabili *Deus Ex 2* in razočaranje, ki ga je naslov povzročil pri najbolj predanih ljubiteljih prvega dela. Morda smo tokrat spet našli nekaj za vas. *Project: Snowblind* zelo očitno črpa ideje iz omenjene serije, vendar bi zdaj še težko rekli, ali se bolj naslanja na fantastično Enico ali zgolj povprečno Dvojko. Čeprav so avtorji skušali dodati dovolj unikatnih prijemov, je dogajanje postavljeno v okolje, podobno Tracer Tongovemu Hong Kongu iz izvirnika in še vedno ste v vlogi kiborga, ki ga opremljate v slogu iger RPG.

Tako kot v omenjenih igrah bodo vaši kibernetsko nadgrajeni prsti oviti okoli čedne palete napravic za množično uničevanje, ki poznajo poleg običajnih načinov streljanja tudi takšne malo bolj čudne: s pomočjo šibrovke lahko lansirate tudi lepljive granate, polavtomatska puška izstreljuje poskakujoče bombe, iz izvrženih večjih bomb pa večkrat prileze celo leglo majhnih robotov, ki brez usmiljenja in z grdimi nameni sledijo izbrani tarči. Tole zadnje sicer diši po *Half-Life 2*, vendar se ne bomo preveč pritoževali. Poleg klasičnih orožij, si lahko glavni lik s pomočjo najrazličnejših vsadkov pridobi tudi posebne sposobnosti, ki vključujejo gledanje skozi trdne predmete in upočasnitev časa. Diši po *Maxu Paynu* ali *Matrixu*, vendar se spet ne bomo pritoževali.

Navsezadnje bodo morda Crystal Dynamics znali izkoristiti priložnost, ki so jo Ion Storm spustili iz rok. Vožnja z vozili, vdiranje v varnostne sisteme in popolna odsotnost linearnosti pri srečanjih s problemi, so vsekakor obetavne sestavine. **PCF**

Ve igralstvo bo, jasno, sestavni del izku nje.

Stavim na modre, stavim na modre! Ah, vsi stavijo na modre.

Stronghold 2

Tomaž Bartolj želi pomagati v srednjeveški kuhinji, a ga vržejo ven, ker ves čas teži le z vrelim oljem v velikih kotlih.

Zvrst Realnočasovna strategija
Založnik Global Star
Razvijalec FireFly Studios
Na spletu www.fireflyworlds.com/sh2_index.php
Datum izida April
Poslastica igre "Prosto sprehajanje po kontaminiranem območju Černobila in spoznavanje flore in favne..."

No tole je videti kot obetavna veselica.

Prvi Stronghold ni bil ne grafičen ne zvočni čudež, ni pomenil revolucionarnega premika v zvrsti, a ima kljub temu zavidljivo bazo občudovalcev. Zakaj? Nikoli ga ni zanimalo nič drugega kot zabava. Bil je prva igra, ki ji je uspelo združiti obmetavanje zarotnikov z gnilo zelenjavo in zlivanje vročega olja na horde napadalcev, razgiban ekonomski sistem v stilu *Settlers* in boj na ravni *Age of Empires*, zgodovinsko (približno) natančnost in majhne humoristično-sadistične vložke, kot je kričanje gorečih suličarjev ali metanje zelenih smrdečih krav. In bil je tisto, za kar se je oklical: prvi pravi mali simulator srednjeveškega gradu. Vojaki niso bili kar teleportirani iz vojašnic: potrebno je bilo poskrbeti za prijetno življenje podložnikov, da ti niso odšli, vzpostaviti celoten sistem produkcije – od varjenja piva do kovanja mečev, zgraditi je bilo treba mogočno zidovje, ki je bilo najbolj smrtonosno orožje v igri in navsezadnje pokazati še nekaj taktične spretnosti ob dejanskih spopadih. *Crusaders* so bili sicer dodelani, vendar je šlo dejansko zgolj za polnadaljevanje, tisto pravo pa se pravkar pospešeno kuha v Firefly Studios.

Še preden se začnete spraševati: Da, *Stronghold 2* bo vseboval prav vse, kar je do sedaj proslavilo serijo. Vedno navdušujoče jame s katranom, ki jih je mogoče zažgati, dodelane animacije kmetov pri njihovih dnevnih opravilih, kopanje jarkov, kletvice mož, ki jih morajo kopati, naprave za obleganje, javno ponižev anje nasprotnikov, utrip srednjeveškega življenja. Kakopak bo vse preneseno v prelestno 3D okolje, ki pa nima samo vizualnega, temveč tudi taktičen vpliv: nič več niso lokostrelci smrtonosni le z grajskega obzidja, temveč znajo riti bežečih tekmecev prav pošteno naluknjati z vsakega hriba. Nasploh bo v boj vnesene nekaj več taktike: pojavile naj bi se formacije, učinkovitost posameznega tipa enot bo bolj realna – suličarji ne bodo več sposobni podreti obzidja in zato bo treba pripeljati pravo oblegovalno "mašinerijo".

"3D okolje nima samo vizualnega, ampak tudi taktičen vpliv"

NEVARNOST V SPODNJICAH

Kot poprej bosta na voljo dve poti – vojaška in gospodarska. Okoli gospodarske ne gre izgubljati preveč besed, saj zanjo veljajo silno podobne zakonitosti kot v preteklosti, le da jo sedaj skupaj drži zgodba in še bolj razvejane produkcijske verige. Bolj zanimivo je, kaj se je zgodilo na vojaški strani: tu se je poleg običajne kampanje pojavil še nov način Kingmaker, ki prevzame ter konkretno okrepi dinamiko iz *Crusaders*. Pozabite na princip želvjega oklepa, ko ste si ustvarili neprebojne obrambne mehanizme ter čakali na že vnaprej na neuspeh obsojene napade precej zabite UI – tokrat bo treba z vojaškim škornjem malce pobrcati na nasprotnikova vrata. Da bi tja poslali kaj več kot enega na pol obutega pijanega kmeta, bo potrebno poprej postoporna zavzeti celotno pokrajino, na kateri se bo lahko naenkrat ravsalo do osem kandidatov za kralja (tako v večigralstvu kot v boju s silicijem). Zemljevid bo razdeljen na dve vrsti posestev: vaške in grajske. Vasi vam bodo ob zavzetju / nakupu avtomatično pošiljale razpoložljive dobrine, ki pa jih bo potrebno v domači grad prepeljati v še kako ranljivem vozu. Če torej uzrete kakega zelenega Kekca v pretesnih dolgih gatah, resno premislite o vojaškem spremstvu. Grajska posestva na drugi strani so utrjene naselbine, podobne vašemu gradu, ki bodo vedno zahtevala nediplomatske postopke, da vam bodo priznala podložnost.

Še ena povsem sveža postavka je čast. Ta bo nekakšna luksuzna dobrina, ki si jo boste prislužili z življenjem, ki pripada pravemu srednjeveškemu gospodu. Potrebno bo pripravljati brezplačne požrtije, plese, odsekati kakšno gobezdavo glavo, obiskovati cerkev, opravljati sekundarne naloge, kot je reševanje župnikov v težavah, prirejati viteške turnirje in si najti ženo. Tako pridobljene točke boste lahko porabili za nakup vasi ali napredovanje po družbeni lestvici. Z vsako stopničko vam bodo na voljo nove enote, na stare pa to ne bo imelo vpliva. Povedano po domače: ne bo razlike med lokostrelcem kralja ali vazala, zato pa bo glavni gospod lahko usposabljal viteza, kar drugemu ne bo omogočeno.

Če se dotaknemo še UI, ki bi si iz izvirnika edina zaslužila kak gnil paradižnik v fris – razvijalci pravijo, da jim je skupnost dala jasno sporočilo: Ljubimo zmage v nemogočih scenarijih, ko je razmerje 5:1 v našo škodo. Ravno zato UI ne nameravajo spremeniti v popolnega taktika, ki bo takoj našel najmanjšo napako v obrambi, temveč bodo samo izboljšali iskanje poti, računalo pa se bo o napakah še vedno učilo na boleč način – taktiko bo zamenjalo šele po nekaj razbitih glavah.

Zabavna simulacija srednjeveškega življenja in obleganja gradov – tako avtorji opisujejo nastajajoči izdelek. Ambiciozno, a očitno utemeljeno. **PCF**

Pokukati bo mogoče celo v notranje prostore. No kje je sedaj že princesina kopalnica?

Bojevanje je nek mimoidoči označil za malo lepši šah. Nekaj resnice je na tem...

IGRANJE VLOG V VESOLJU

Knights of the Old Republic II: The Sith Lords

Naj se je še tako mučil, Tomažu Kotniku ni uspelo natakniti kokoši na svetlobni meč. Mogoče bi uspelo, če bi imel svetlobni žepni nožek...

Založnik LucasArts **Razvijalec** Obsidian **Na spletu** www.lucasarts.com/games/swkotor_sithlords

Ja in kaj zdaj spet? Na kratko: kot predhodnik, se tudi nov del vrti par jurjev let pred izvirno filmsko serijo *Star Wars*, in sicer natančneje pet let po dogajanju iz prvega dela računalniške serije *Star Wars: Knights of the Old Republic*; in tudi tu so se sicer nenadkriljivi Jediji znašli v poštenih škripcih. Zlobni Sithi (čeprav se nam ne zdijo tako zelo zlobni, pa še oblačijo se po zadnji modi) so poštene Jedije pokladi in pripeljali na rob izumrtja. Republika je na kolenih, njene moči pešajo in vsaj njeni obrobni svetovi se lahko pod nosom obrišejo za pomoč, če bi jim, po domače povedano "zagustilo". Najeti morilci Sithov divjajo naokoli po galaksiji in lovijo vse, kar smrdi po Jedijih, še bolje, lovijo njega, za katerega se verjame, da je poslednji preživeli svoje rase... le kdo hudirja naj bi to bil, se sprašujete? Ja, ja... to ste vi, smo mi, kdorkoli se bo pač lotil igranja. Hej, Jediji, nehajte jokati. Nehajte se cmeriti in obnašati kot da se vedno vse zgodi ravno zaradi vas in vaših lenih riti, niste najbolj osovražena bitja v vesolju, že dolgo vas nihče več niti ne upošteva, registrira, želi videti v vaših ženskih kiklah ali poslušati vaših razodetij o tem in onem, pomešanih s samo oklicano višjo dojemljivostjo za Silo, s katero si niti čaja ne znate več skuhati. Imate namreč srečo, da se stara gnada hripava še ni niti spočela in da se red v galaksijo ne uvede še prej. Razumete? Ej, ej, boj dobrega z zlim, to neizpolnjeno poslanstvo človeške rase. Pa se v novem delu sage o Jedijih sprevrže v perverzno dogodivščino "bildanja" glavnega junaka v blodnjaku univerzuma? Se.

DOLGA POT

Naj kar na začetku opozorimo vse tiste neučakane, da tole popotovanje ne bo kratkotrajno, vsaj na začetku se bo vleklo kot nepregledno črevo skozi ducat nalog, ki jih boste morali opraviti. Pozabite na to, da se boste po tistem, ko se boste, jasno spet brez spomina, zbudili v zapuščenem rudniku na asteroidu, le oblekli, vzeli v roke svetlobni meč, skočili v plovilo ter pričeli z maščevanjem nad gospodarji Sithov. Heh, preden boste v igri v roke dobili najmočnejše orožje Jedijev, boste popapcali veliko paketov prve pomoči in prepotovali velike razdalje. To je pravzaprav kar nadležno, še posebej če je nekdo enkrat že preigral prvi del serije in se mora zdaj s celotno kolobocijo spopadati še enkrat. Sila levo, Sila desno. Bomo beli ali črni?

No, do tega odstavka ste verjetno že prišli nazaj vsaj do svojega prevoznega sredstva, kajne? Z njim se boste zlahka prevažali naokoli ter iskali luknje v scenariju, jih skušali zakrpati s svojo prisotnostjo, vztrajanjem in seveda lovljenjem tistih, ki po vašem mnenju predstavljajo krivce za nastalo situacijo. Na vsakem izmed planetov boste kasneje lahko vtikali nos v njihove zadeve in reševati spore po svoje. Nedvomno vse pripomore k razvoju zgodbe, ne pričakujte pa česa posebej pretresljivega – kaj več od pobijanja nepridipravov ali prenašanja pomembnih artefaktov sem ter tja ne kaže pričakovati. Samo da boste imeli občutek, da vse nekam vodi in vse bo v najlepšem redu.

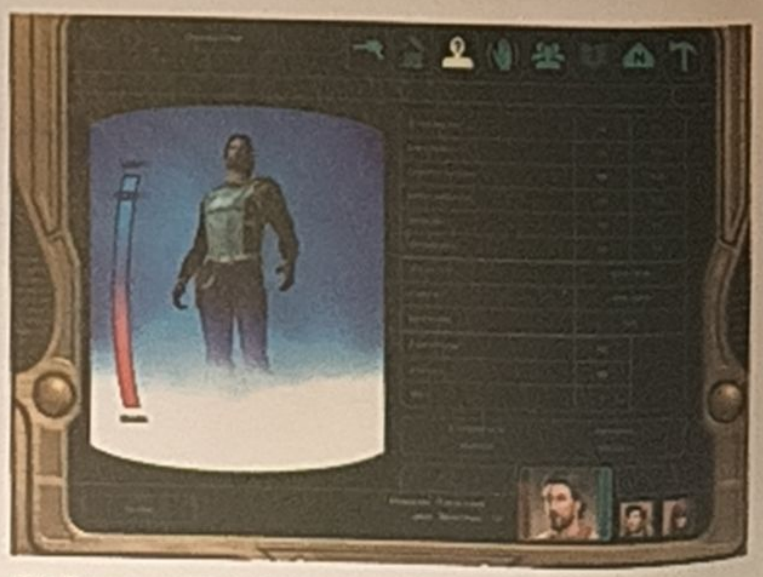
SVOBODA IZBIRE

Ne želimo vam izdati preveč, a ne ustrašite se občutka izgubljene duše, ko se boste po večurnem tavanju še vedno spraševali, kam vsa stvar vodi. Velja poslušati nasvet, da vas bo iz marsikatere zadrege in luknje v spominu rešil dnevnik. Igra je pač ena tistih, ki od igranja zahteva celega človeka, osredotočenega na izpolnjevanje nalog in pripravljenega na večurno šepanje po prostranstvih navideznega sveta.

Še več, če ne boste dovolj pozorni, se vam bo zgodilo, da boste totalno zavozili celotno stvar: povsem mogoče je, da boste zaradi spregledanega predmeta kasneje nezmožni dokončati neko drugo opravilo in počasi boste izgubili še zadnji kanček potrpljenja. In v svetu, ki ne bo prav nič prijaznejši od vas, to ne bo dobra stvar. Večine likov v igri namreč ne briga preveč, kaj se

OGLEJTE SI ŠE...

>> **Vampire: Bloodlines**
Activision
>> **World of Warcraft**
Blizzard
>> **Knights of the Old Republic**
LucasArts



Kyle Katarn se spet hoče infiltrirati v igro Star Wars. Brada ga je izdala.

Popularna skupina The Pleh bo zapela priredbo hita YMCA.

gredo Jediji s Sithi in obratno. Zavoljo lastnega miru se v podrobnosti morebitnih perverzij ne spuščajo, briga njih, kdo je kdaj komu in zakaj. Zgodbo boste zvečine morali odkriti sami, pri tem pa vam bodo pomagali pogovori z vsem, kar leze in gre po vseh planetih. Dolgotrajno opravilo se vam bo na koncu izplačalo, če ste tega vredni.

Priložnosti za dokazovanje vaše naperjenosti proti kozmični Sili bo več kot dovolj. Morala je tu velikega pomena, znotraj pogovorov z drugimi osebami pa boste večkrat prišli do možnosti, ko boste pokazali svoj pravi obraz. Ste neposredno kruto in zategnjeno nesramni do svojih sogovornikov ali pač cmeravo razumevajoče prijazni? Odločitev je pravzaprav vaša, bo pa kasneje vplivala na vašo končno razumevanje Sile. Seveda je popolnoma logična stvar, da vam bodo dobra dela prinesla več točk na Svetli strani, morate pa se zavedati, da kasneje ne bo toliko pomembno, komu pomagate, kot kako in zakaj mu želite pomagati. Heh, lahko postanete precej osovraženi, ker počnete dobre stvari iz napačnih razlogov ali pa precej spoštovani, če storite kakšno slabo stvar iz dobrih razlogov. Ne vemo, če je to dobro, v igri pač deluje, čeprav se bo potrebno večkrat zadovoljiti s sivino.

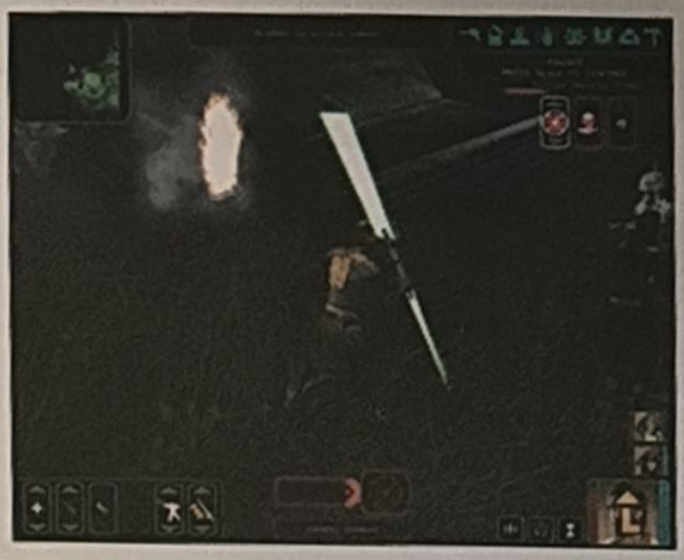
"Na žalost novosti ni preveč, grafika pa ostaja skorajda enaka predhodniku"

STARO IN NOVO

Bojevanje v igri ostaja seveda nespremenjeno, vsaj v veliki meri. Še vedno se boste spopadali z vso nesnago, kar je svet *Star Wars* premore, in to v posebnem realnočasovnem poteznem načinu. Deluje dobro, pavza med spopadi pa pride še kako prav, kadar vas obkroži več krvi željnih negativcev. Bolj kot na svoje reflekse in izmikanje udarcem se boste zanašali na posamične poteze, svoj arzenal orožja in lastne izkušnje ter prej pridobljeno znanje. Vse skupaj je popoprano še s ščepcem naključnega dogajanja in, glej no glej, pravo pravcato bojevanje je tu. Žal smo se sami na poti skozi obširen svet odpovedali nenehnemu nastavljanju potez vsem računalniškim pomagačem, ki smo jih zbobnali skozi igranje, veliko raje smo se namreč osredotočili na delovanje lastnega lika. Naj vsak stori svoje in roka; konec koncev nam je naperjenost proti dobri strani Sile izpod prstov spolzela kar hitro po začetku igre. In tudi umetna inteligenca ni toliko trda, da posamezni liki ne bi bili popolnoma nesposobni poskrbeti za svoje riti, če jim že ravno preti zažig zadnjičnе odprtine bodisi s svetlobno sabljico ali z lasersko puško. Heh, lenob v naši ekipi pač nismo podpirali in vsakomur svoje je bilo geslo, katerega smo se držali skozi vso dogodivščino.

Na žalost novosti ni preveč, grafika pa ostaja skorajda enaka predhodniku (beri: za današnji čas že preveč zastarela). Razvijalci so pač želeli potrkati na duše igralcev s prošnjo, naj takšno malenkost vendarle spregledajo. V redu, smo jo, kot smo tudi spregledali grd vmesnik, nesramno veliko pojavljajoče se okno sredi ekrana, kadar se vnamе boj in bedno, bedno cijazenje naokoli z vozečimi se kantami za smeti tipa XYZ009737923.

"Naj opozorimo vse tiste neučakane, da tole popotovanje ne bo kratkotrajno"



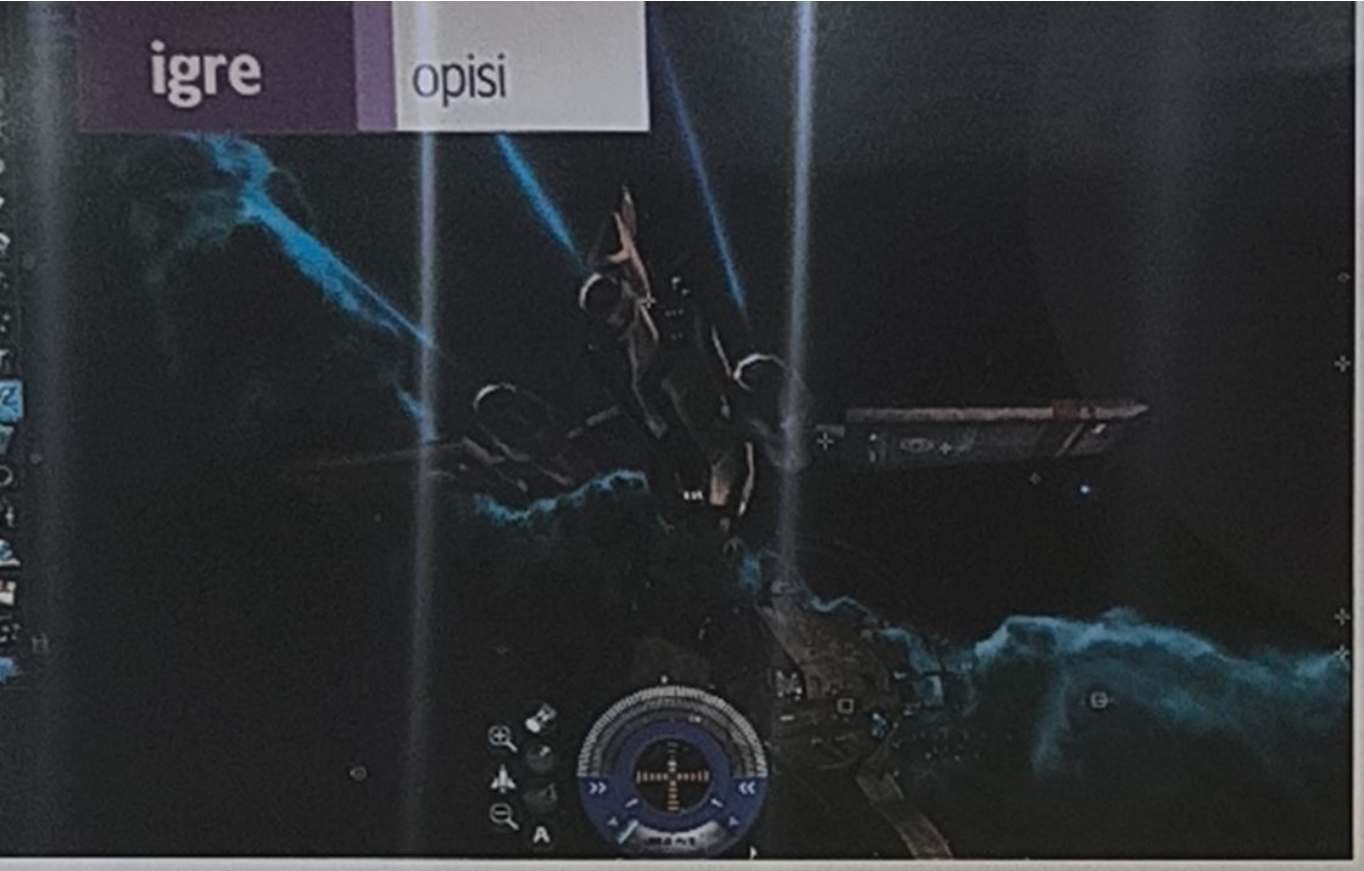
Dvostranski svetlobni meč je eno bolj krasnih orožij.

K.O.T.O.R. 2 je bila precej pričakovana igra, ki je popolnoma upravičila svoj sloves, a vseeno smo ga odigrali precej ravnodušno. Ja, saj je tudi nekaj novih orožij, je nekaj novih predmetov, oklepov, vsi liki so popolnoma originalni, dodanih je nekaj novih uporabnih značilnosti Sile, v laboratorijih lahko ustvarjate določene predmete in na koncu igranja boste večji car kot Fredi Miler ali kot ste bili v predhodniku. Odločitev ali boste širili svoje prepričanje s svetlobnim mečem, uporabo Sile ali prefinjeno kombinacijo obojega, je torej popolnoma vaša. **Tomaž Kotnik**

Ljubitelji so pričakovali večji grafični napredek kot pa so ga bili deležni.

Min	1,2GHz, 256 Mb RAM, 64Mb 3D kartica
Opt	2GHz, 512 Mb RAM, 128Mb 3D kartica
Večigralstvo	Naka

84% **PCF pravi....** "Če ste ljubitelj predhodnika potem že veste, kaj lahko pričakujete v nadaljevanju.



Manjša vesoljska plovila so poceni in hiter način za potovanje po galaksiji.

Zapeljali smo okrog sonca..brez kakega posebnega razloga, da smo posneli to prelepo sliko.

Naša križarka Thorax se odpravlja domov po napornem dnevu lova na pirate.

Brezčasen užitek fizike v gibanju. Še Newton bi izbuljil oči.

EKONOMSKI MMO NA RAKETNEM GORIVU

Eve Online: Exodus

Večja, boljša, novejša, zajetnejša, ostrejša, težja, hitrejša in elegantnejša – zadnji dodatek je igro precej poredil.

Založnik CCP **Razvijalec** CCP **Na spletu** www.eve-online.com

Nič ne diši tako slastno kot brezplačne zadeve, zato vam z velikim veseljem sporočamo, da za *Exodus*, zadnji in najboljši popravek za CCP-jevo igro MMO po navdihu *Elite*, ne boste rabili odšteti niti enega samega, trdo prigaranega tolarja.

V primerjavi z drugimi razširitvami pa je *Exodus* tudi svojevrsten posebnež, saj gre za obvezen popravek – brez njega preprosto ne boste mogli igrati igre na strežniku. Zaradi te posebnosti trenutni igralci *Eve* ne bodo posedali križem rok in se spraševali, ali se jim ga splača omisliti, temveč ga v tem trenutku že igrajo in stavimo, da so navdušeni nad vsako spremembo in izboljšavo, ki jo prinaša. Za vse tiste, ki niso nikoli imeli priložnosti preizkusiti edinstvenih, kornaj resničnih in predvsem inteligentnih užitkov igre, pa ni bil še nikoli bolj primeren čas, da se končno vkrcajo v lastno vesoljsko ladjo in se za nekaj uric izgubijo v dotični vesoljski fantaziji. Družbe vam tukaj ne bo nikoli manjkalo, saj je *Eve Online* ena najhitreje rastočih iger MMO – v zadnjih dvanajstih mesecih se je število igralcev več kot podvojilo, svet *Eve* pa je tudi gromozansko velik, saj obsega več kot 5.000 sončnih sistemov. Na pomen besede dolgčas boste tukaj torej hitro pozabili.

OGLEJTE SI ŠE...

>> **Homeworld 2**
Vivendi Universal
>> **Freelancer**
Microsoft
>> **Wing Commander 4**
EA

Masivne večigralske online igre se običajno razvijajo skozi čas s popravki, razširitve pa igri navadno dodajo nova področja – nove temnice, razrede likov, pošasti in tako naprej. *Exodus* je drugačen v tem, da prinaša spremembe na številnih področjih igre – nekatere so komaj opazne, druge pa precej očitne – obenem pa tudi na tone novih aktivnosti. Na prvi pogled najbolj opazna sprememba je očitna v vmesniku. Nočemo vas sicer dolgočasiti s podrobnostmi, naj pa povemo, da lahko svoje vesoljske ladje zdaj pilotirate neprimerno bolj učinkovito, veliko enostavneje upravljate tudi z vašim premoženjem, kupovanje in prodajanje predmetov pa sta postala veliko manj nadležni opraviti. Tržnica v *Eve* je zdaj na primer dosegljiva iz vaše kabine ne da bi za trgovanje morali svojo vesoljsko ladjo zasidrati pri postaji.

NOVE IGRAČE

Sedaj so na razpolago tudi popolnoma nove vrste vesoljskih ladij, ki premoščajo vrzeli med različnimi kategorijami. Nov razred rušilcev je nekoliko podoben fregati z velikansko kapaciteto orožja, zasnovan pa je tako, da zagotavlja obrambo za svoje večje sestrične – križarke. Bojne križarke pa so vesoljske ladje v velikosti navadnih križark, ki opravljajo enako obrambno nalogo za večje bojne ladje. Rudarske ladje počnejo natanko to, kar piše na njihovem trupu, hkrati pa premorejo tovorne oddelke spodobnih velikosti, zaradi česar se rudarjenja ne boste več lotili z bojno ladjo, kar je bilo zmeraj nekoliko neumno – približno tako, kot da bi se v velelo blagovnico odpravili v bojnem tanku.

Še ena pomembna novost so kompleksi. V osnovi gre za večnivojske vesoljske "temnice", v katere poletite skupaj z vašo druščino prijateljev, da bi se zravsali s hordami NPC sovražnikov za profit in zabavo. Novost je tudi velikansko število novih agentov in z njimi povezanih misij, zaradi česar solo igranje, ki mu zasnova *Eve* ni bila nikoli preveč naklonjena, obljublja veliko prijetnejšo izkušnjo. *Exodus* ponuja tudi kopico novih orodij, ki omogočajo upravljanje z zelo velikimi političnimi strukturami, kot so razne zveze, ki vsebujejo na tisoče in tisoče igralcev. In končno so po mnogih pogovorih in domnevah v igro vključili tudi možnost izgradnje vesoljskih postaj, katerih nadzor je v rokah igralcev samih. Tam zunaj je še veliko neraziskanih kotičkov vesolja, velike korporacije pa si s postavljanjem funkcionalnih baz že utrjujejo svojo oblast nad njimi.

Novi posebni učinki, ladje in NPC-ji skupaj s spremembami vmesnika povečujejo igralčevo zlitje z igro in izkušnjo v svetu *Eve*. *Exodus* ponuja še veliko drugih drobnih izboljšav, ki imajo ogromen vpliv na vesolje *Eve* v celoti, zaradi pomanjkanja prostora pa jih tukaj ne moremo našteti. Če vas zanimajo druge podrobnosti, se odpravite na **www.eve-online.com** in si od tod tudi prenesite odjemalec – obljubljamo, da boste deležni izkušnje igre, ki zlahka prekaša večino drugih. **PCF**

Nebesa za strojno opremo

Nove vesoljske ladje za vse! Če si jih lahko privoščite...

Nove vrste vesoljskih ladij, ki so na voljo v Exodusu, so naravnost fantastične. Vzemite Minmatar Trasher, eno izmed novih ladij, ki sodi v razred rušilcev. To okretno, majhno vesoljsko ladjo bi lahko uvrstili nekam med križarko in fregato, ima pa neverjetnih osem mest za topove in podobno agresivno železje.

Min 450MHz, 128Mb RAM, 32Mb 3D kartica

Opt 2GHz, 512Mb RAM, Radeon 9800/NVIDIA 5900

Večigralstvo Neomejeno število igralcev

89% **PCF pravi...** "Izvrstna, vsebinsko polna posodobitev že tako odlične večigralske igre."

SERIJA SKAKALNIH/ RAZISKOVALNIH STOPENJ

Lemony Snicket's
A Series Of Unfortunate Events

Serija nesrečnih dogodkov? Izvolili so ga za predsednika... in potem so ga izvolili za predsednika še enkrat.

Razvijalec Know Wonder **Založnik** Activision **Na spletu** www.unfortunategame.com

Violet med enim izmed svojih McGyverskih trenutkov.

Podnaslov *Serija nesrečnih dogodkov* je kot naročen za pikre opisovalce – toda predpripravljeni uvodi opisov z začetkom "Prvo dejanje v seriji nesrečnih dogodkov je, da sem moral prekleto zadevo sploh igrati", bodo tokrat neuporabni, ker sploh ne gre za tako obupno igro.

Igra sledi zapletu filma oziroma knjižne uspešnice in vam v upravljanje zaupa tri nesrečne sirote, ki poskušajo preživeti tiranije podlega strica. To pomeni obilico pustolovskih trenutkov in skakanja – v resnici je igra po duši precej bliže *Zeldi* kot *Mariu*, kar pomeni, da vendarle vsebuje nekaj logičnih zagonetk ter reševanja problemov in ne samo skakanje z občasnim zbiranjem predmetov.

Ni ravno *Doom III*, kajne?

Osnovna lastnost naslova je, da lahko menjavate med tremi raznovrstnimi liki oziroma ste glede na situacijo v to kar prisiljeni. Najstarejša je Violeta, genialna izumiteljica in improvizatorka. Klausov fotografski spomin mu omogoča, da iz glave prikliče vse mogoče informacije, medtem ko dojenčica Sunny uživa pri žvečenju praktično vsega (že raziskujemo morebitne sorodstvene vezi z Mirazom). *SOUE* zna biti smešna – zajame tudi mračen podton, znan iz knjige – predoči primerno težke probleme, da se najmlajši ne bodo pretirano zmedli, ponudi dovolj pomoči in hkrati pušča prostor za eksperimentiranje ter raziskovanje. Dejstvo, da otročad zavpije vsakič, ko srečajo zlobka, je ravno tako prikupno.

V igri obstajajo tri stvari, ki znajo vaše male obsedence s pustolovščinami (ali seveda tudi vas) odgnati. Prvi izmed njih je standarden nadzor nad pogledom z miško. Nikakor prijazno do mlajših igralcev. Drugič – akcijski elementi mejijo že na bedasto lahke, saj večina "bojev" z napravami, ki lučajo jajca, traja le bornih nekaj sekund. Za le trohico izkušenega igralca (s tem mislimo vsakogar, ki ve, katera izmed zadev na mizi je miška) upamo staviti, da ne bo med igro niti enkrat umrl. In še zadnji očitek: je izjemno kratka, saj boste lahko konec uzrli še prej kot v petih urah. Au. **PCF**

OGLEJTE SI ŠE...

>> **Harry Potter**
Electronic Arts
>> **The Incredibles**
THQ
>> **Shrek 2**
Activision

Min 600MHz, 128Mb RAM, 32Mb 3D kartica
Opt 900MHz, 256Mb RAM, 64Mb 3D kartica
Večigralstvo Nima ga.

70% **PCF says...** "Preprosta, dokaj zabavna arkadna igra za 'ta male' ljudi, ki bo všeč tudi velikim."

SKORAJ SUPER JUNAKI

The Incredibles

Vemo, da gre za igro po odlično prodajanem filmu, a vseeno (morda pa ravno zato?) se nam porajajo dvomi o njeni kvaliteti...

Razvijalec Heavy Iron **Založnik** THQ **Na spletu** http://thq.com/theincredibles

Ploščadna igra v kateri lahko plavate? Neverjetno!

Do iger, povezanih s filmi, ne gojimo nikakršnih upanj več. Zavedamo se, da je šlo kakih milijon zelencev v oglaševanje izdelka, a hkrati nam je boleče jasno, da je le peščica tega zneska dejansko vložena v produkcijo igre. *Neverjetni* je samosvoj junaški animirani film, za igro pa so odgovorni očitno mnenja, da jo je treba njene sestavne dele spraviti na najnižji skupni imenovalec ter do konca poneumiti, če želijo, da se dobro prodaja.

Prevzeli boste nadzor nad posameznimi atomi nuklearne družine: supermočnim gospodom Incredible, gibčno Elastigirl, telekinetično in nevidno Violet ter super hitrim sinom Dashem. Med posameznimi stopnjami nadzorujete različne like, Dash na primer pride na vrsto pri "dirkaških" igrah, kot je lovljenje avtobusa, tek skozi pragozd – podobno prilagojene naloge se najdejo za vse člane, sicer pa sledijo zapletu s filmskih platen. Grafična podoba je prilagojena podobi filma in za najboljši videz bo dovolj že povsem povprečen PC.

NIČ VEČ JUNAKOV

Toda *Neverjetni* imajo kar nekaj temnih skrivnosti: najbolj izstopa nadzor, ki je zlasti pri gospodu Neverjetnem neodziven in kolcajoč. Ravno tako igra trdi, da imate nad kamero z miško popoln nadzor, vendar, pa ni tako: negibni pogled marsikdaj pomeni veliko oviro, tako da preprosti skoki in zibanje postanejo zafrknjena bitka z gumbi in časovnimi intervali.

In kot da to ni dovolj, so privzete tipke razporejene tako, da so naši možgani počepnili pod pritiskom čudaških kombinacij.

OGLEJTE SI ŠE...

>> **Jazz Jackrabbit**
Epic Megagames
>> **Frogger 2**
Hasbro
>> **Spiderman 2**
Activision

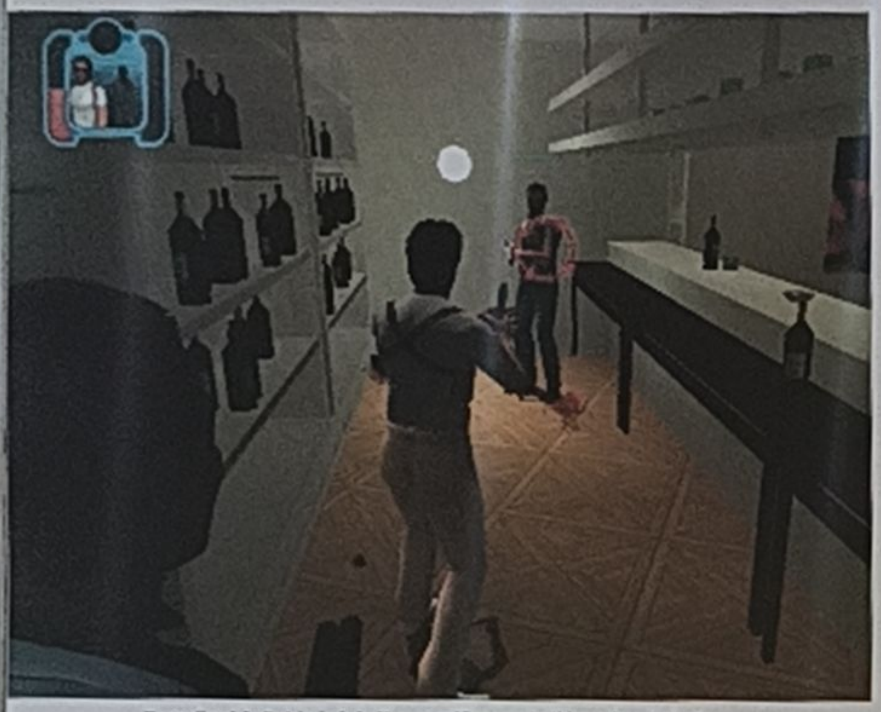
Ali ni v Hollywoodu nobenega drugega igralca, razen Samuela L.? Neverjetno!

Se opravičujemo, ker imamo omejeno število prstov, a če bi nenormalno zafrknjenost še nekako trpeli pri nalogah za odklepanje dodatne vsebine (kostumi, prvotne skice in podobne skrivnosti), se ji strogo upiramo pri napredovanju skozi osnovno zgodbo, saj igra s tem preprečuje otrokom (ki jim je očitno prvenstveno namenjena) zaužitje celotne izkušnje skozi zabavo.

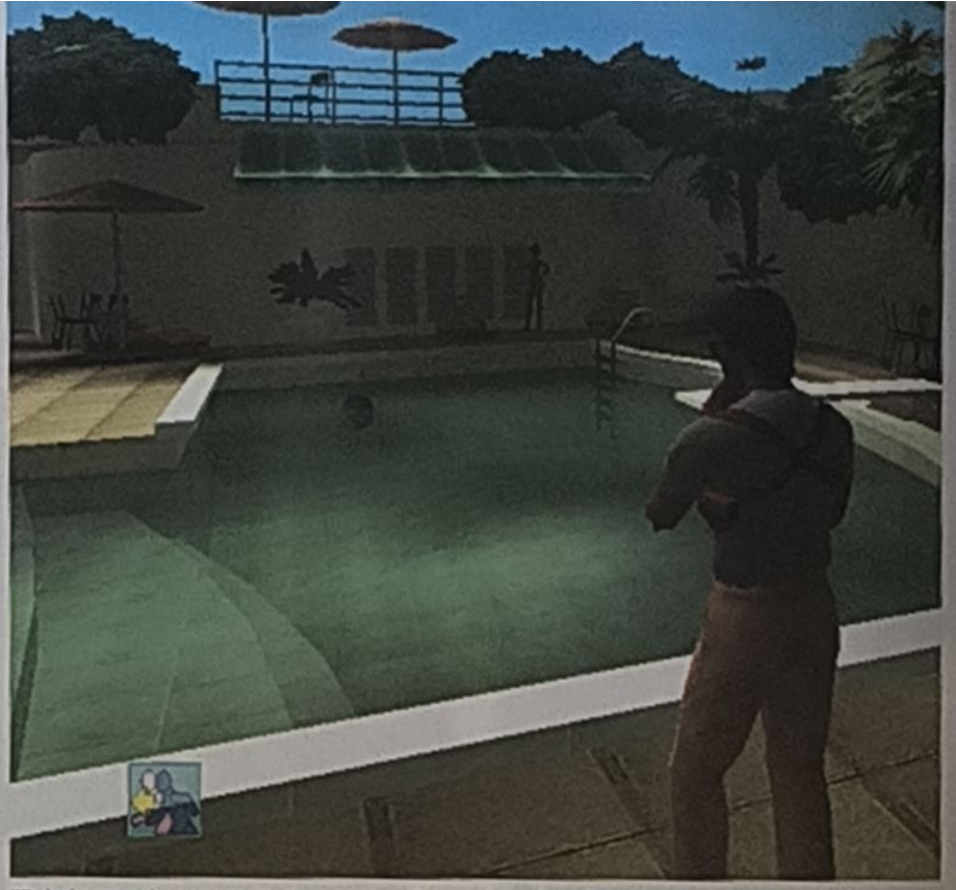
Dodajte še par skrajno neposrečenih oblikovalskih rešitev v posameznih stopnjah ter konstantno bedasto UI, pa boste ugotovili, da tu ne bo zadovoljstva niti za najmlajše med nami. **PCF**

Min 800Mhz, 256Mb RAM, 32Mb 3D kartica
Opt 1,4GHz, 512Mb RAM, 64Mb 3D kartica
Večigralstvo Ena minus ena je...

60% **PCF pravi...** "Čisto solidna akcijska pustolovščina z nekaj zopernimi lastnostmi."



Zaradi takšnih hlač si dečko resnično zasluži kroglo v hrbet.



"Rekel sem nobenega metanja granat v plitvem delu, fant."

VRNITEV V OSEMDESETA

Miami Vice

"Ni žrtev, so samo prostovoljci," modruje Crockett... Zdaj ko smo igrali to igro, se moramo strinjati s to globokoumnostjo

Založnik Davilex **Razvijalec** Atomic Planet **Na spletu** www.davilex.com

Komentarji, ki jih trosita glavna akterja, so zares vredni posmeha.

In vi ste mislili, da so si avtorji *Half-Life 2* vzeli veliko časa za razvoj igre. Dolgih 20 let po začetku predvajanja televizijske detektivske nanizanke je med nas udarila igra z naslovom *Miami Vice*. Če si resnično želite, lahko vsa zahvalna pisma pošljete na naslov založnika Davilex, ki nas je "razveselil" že z *Knight Riderjem*. A vam predlagamo, da počakate do zadnje vrstice tega opisa... mogoče boste fantom pri Davilexu želeli poslati kaj drugega.

Za tiste med vami, ki ste premladi, da bi lahko pomnili, naj povemo naslednje: *Miami Vice* je bila grozna TV serija, v kateri sta dva polizana policista (Crockett in Tubbs), ki sta ju igrala takrat hudo popularni Don Johnson in še en temnopolti igralec, čigar imena se res ne moremo spomniti, čistila Miami hudobnih preprodajalcev mamil. Njuna zaščitna znaka sta bila neizčrpen vir neumnih komentarjev in občudovanja vredna kolekcija pastelnih oblek.

OGLEJTE SI ŠE...

>> **GTA: Vice City**
Rockstar
>> **Knight Rider**
Davilex
>> **Starsky & Hutch**
Empire Interactive

Triki kamere

Aaa, vi bi radi videli sovražnika?

Nadzor in vrtenje kamere v *Miami Vice* je treba doživeti, da bi lahko verjeli. Ko se spremeni kot kamere, se obrnejo tudi tipke, tako da gor postane levo in tako naprej. In nasprotniki, na katere boste streljali, so lahko tudi izven zaslona. Davilex predlaga igralni plošček, mi predlagamo ritualni sežig.

In zakaj je trajalo tako dolgo, da smo dobili predelavo? No, tako slabe igre se pač ne zgodijo čez noč, veste. Leta in leta skrbnega načrtovanja so potrebna, da človek iz naslova z malo potenciala zradira še tiste najmanjše preostale užitne delčke.

Da vgradiš v igro najslabši nadzorni sistem, kar ga je človeštvo imelo čast videti, se moraš pač posebej dobro pripraviti. Mnogo ur načrtovanja je potrebno vložiti, preden ti uspe izumiti posebej "prstolomno" razpostavljene nadzorne tipke, ki jih je nemogoče spremeniti, v kombinaciji s kamero, nad katero občasno prevzamete nadzor in se včasih celo obrne v smer dogajanja. Genialno.

NE V VICE

In potem je tu tisto, kar naj bi bila igralnost. Že skoraj nadčloveške lastnosti bi morali imeti, da vam uspe združiti linearno in ubijalsko ponavljajočo strelsko akcijo s samodejnim sistemom merjenja, ki mu uspeva zgrešiti v najbolj ključnih trenutkih. Umetno inteligenco, ki pripravi zlobneža do tega, da parkira svojo zadnjico za zaboj in potem kot od Satana obseden brez prestanka strelja vanj (seveda z neomejeno količino streliva), mora biti res težavno sprogramirati. In ne pozabimo na algoritem za prepoznavanje zadetkov, ki dovoljuje, da nasprotniki zadenejo vas, vi pa jih niti ne vidite, da bi jim vrnili milo za drago.

A razvijalci se niso ustavili pri tem. V trenutkih največje prebrisanosti so se odločili, da bo igralec lahko preklapljal med oberna likoma, ki naj bi imela celo vsak svoje značilnosti. Tubbs recimo lahko na silo odpira vrata, zato pa ne more plezati preko preprek. In če pozabimo za trenutek na nekaj neumnosti, ki naj bi bile uganke, je edini razlog, zaradi katerega boste preklapljali med njima, da bi pozdravili svojega partnerja ali pa ga rešili iz mrtve ulice, v katero se mu je uspelo nerešljivo zatakniti, ko vam je skušal slediti.

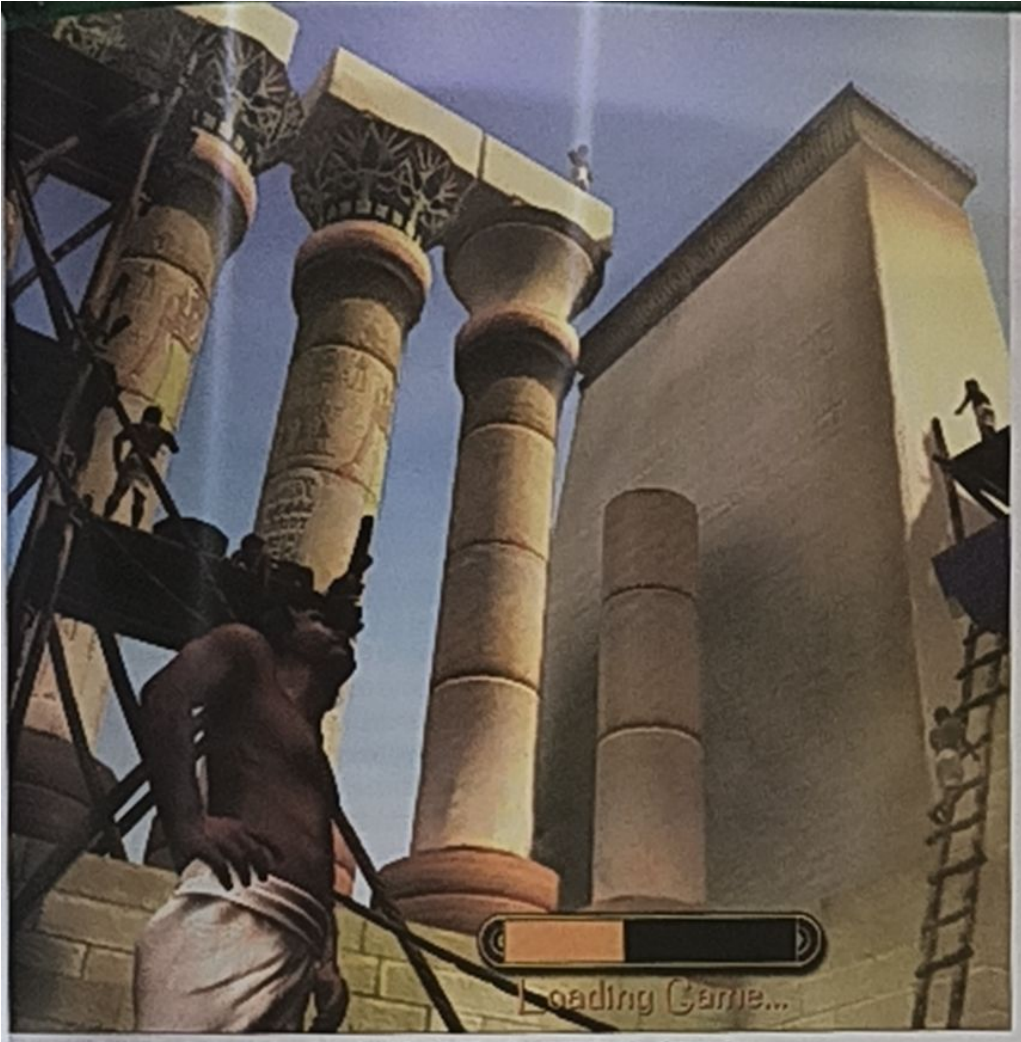
Tudi grafika nadaljuje ta trend kakovosti. Ogromna ekipa oblikovalcev je verjetno potrebna, da spraviš skupaj stopnje, ki so tako zelo brez duše, polne klišejev in tekstur, pobeglih iz leta 1996. Očitno je to tudi več kot preveč za grafične kartice moderne dobe, saj so se avtorji odločili zakleniti najvišjo ločljivost na 1.024 x 768. In da ne začnemo razpravljati o ljubezni in predanosti, vloženi v glasbeno podlago, ki jo sestavlja nadležna uvodna glasba iz serije, kateri sledi udarjanje basov, ki se očitno in nerodno ponavlja znova in znova, dokler ne končate igre. Škoda, da Beethoven ni več živ, ker bi se lahko prvič v življenju tolažil, da izguba sluha niti ni tako slaba stvar.

Davilexu je uspelo navdahniti igro s povsem enakim občutkom, kakršnega je vsebovala televizijska serija – željo, da bi vam nekdo pregriznil arterijo in vas odrešil muk. Če to ni uspeh za razvijalce, potem res ne vemo, kaj je.

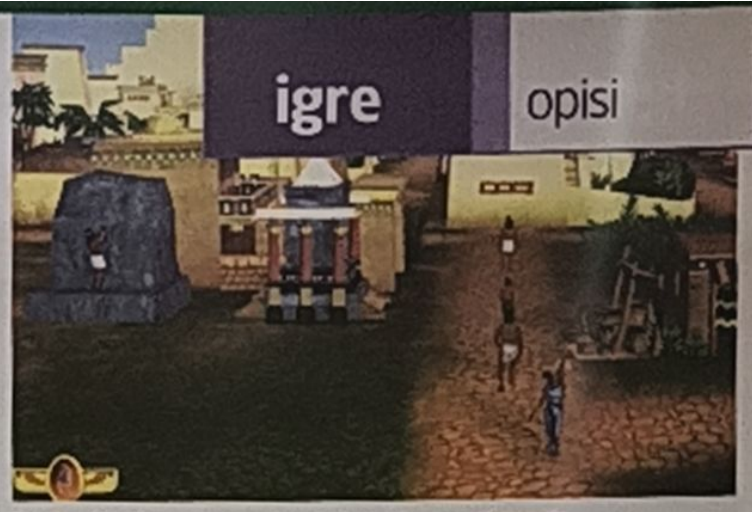
PCF

Min 800Mhz, 128Mb RAM, 3D kartica
Opt Karkoli več
Večigralstvo Ja, verjetno res

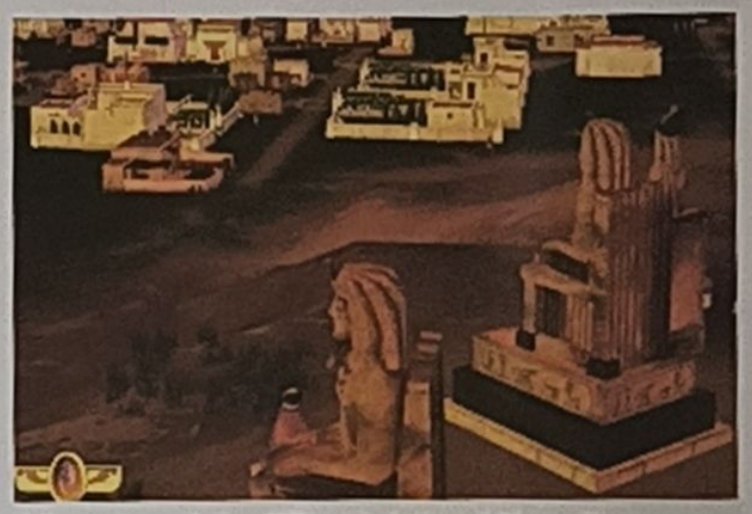
27% **PCF pravi....** "Igrajte jo samo v primeru, da je to zadnja igra na planetu Zemlja."



Postavljanje slavolokov lastni velicini je bil neke vrste hobi v tistem času.



Ta piramida bi morda potrebovala še kakšno tono kamenja.



Velikost vaše populacije v *COTN* določa, kaj boste lahko gradili.

SIMULACIJA POSTAVLJANJA SPOMENIKOV

Immortal Cities

Children of the Nile

Zgradite spomenik in vaš sin bo zgradil večjega. Njegov sin bo zgradil še večjega od obeh. Temu pravimo piramidna shema

Založnik Sega **Razvijalec** Tilted Mill **Na spletu** www.immortalcities.com

Na kaj bi pomislili če bi se ta trenutek nekdo postavil za vaš hrbet in zakričal "Egipt!" No, verjetno res, da fant duševno ni v najboljši formi, ampak pozabimo na fanta in se osredotočimo na kričanje. Egipt? Veliko peska, gigantske piramide, prežvekujoče kamele, v zrak štrleči spomeniki, še več peska in (manj kot je tu spodobno omeniti oblečena) Kleopatra. No, *Children of the Nile* se ne začne tako.

V tej igri se boste do vsega tega glamurja morali prebiti preko petih obdobij v egipčanski zgodovini. Začeli boste s sestavljanjem zbirke majhnih hišk ob delti reke Nil v nekaj, kar boste lahko kasneje poimenovali mesto, končali pa boste v zlatem obdobju, ki ga je Hollywood najbolj ljubil, z vsemi smešnimi spomeniki in skupinami delavcev, ki vlačijo neumno velike kamnite bloke. Čudi nas, da na začetku ni mogoče izbrati prostega načina igranja. Morda zato, ker vam igra tudi v običajnem načinu tako ali tako pušča dovolj proste roke.

OBVLADOVANJE GLINE

Reka Nil bo hkrati vaš vir življenja in tudi šiba božja za vašo naselbino, kadar ne bo imela dobre sezone. Običajno poplavlja bregove enkrat na leto. A včasih so te poplave katastrofalne in odplavijo vaše zgradbe na njenih bregovih, spet drugič pa poplav ni in ni in vaši kmetje (ki pridelujejo žito, glavno surovino, okoli katere se vrti celotna igra) bodo imeli slabo letino. To je vaš prvi izziv v *COTN*, ki pa ga boste, če ste kolikor toliko sposobni racionalno razmišljati, zlahka rešili.

Razen gradnje v igri ni kaj dosti za početi. Bitke seveda obstajajo, a so skrajno poenostavljene, tako da večino časa v mestu ne boste potrebovali niti stražarja, kaj šele kopensko vojsko ali mornarico. Vse ostalo se zgodi samodejno, kar je naš prvi problem s to igro. Poleg preklapljanja na zemljevid sveta in nazaj (vrzite oko – če imate še originalnega, ne dobesedno! – na spodnji okvirček) ter zbiranja mnenj vaši delavcev, pravzaprav nimate kaj dosti početi. Tako smo med igranjem enkrat zapustili računalnik in zaradi dobrega filma na televiziji za lep kos časa pozabili na igro. No, ko smo se vrnili, smo ugotovili, da so se medtem zamenjale že tri generacije naše dinastije in da mesto še vedno stoji tam, kjer mora, in deluje, tako kot mora. Vse, kar se je zgodilo, je bil upad našega ugleda, kar sploh ni bilo blizu katastrofi, ki bi jo človek pričakoval. Predstavljajte si, da bi katerokoli drugo igro iz tega žanra pustili tako dolgo samo. V najboljšem primeru bi vaše telo od vratu navzdol nadomeščal lesen kol, zapičen v tla.

A kljub našemu tarnanju vam igranje *Children of the Nile* vseeno ves čas ponuja dovolj nagrad, da se ga splača poskusiti. Izziv ohranjanja lastnega ugleda v očeh šibkega ljudstva Nila, branjenja mesta pred napadalci in uspešnega zaključevanja zadanih nalog je dovolj velik. Žal pa manjka igri nekaj vsebine, da bi bila privlačna dalj časa. **PCF**

OGLEJTE SI ŠE...

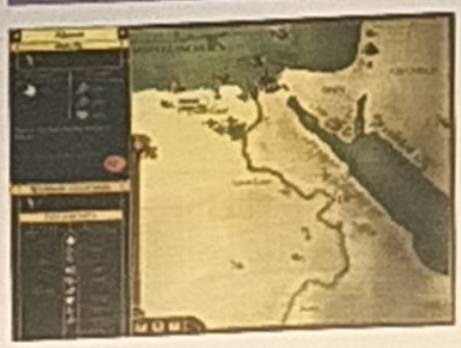
>> **Pharaoh**
Sierra Online

>> **A Tale in the Desert 2**
Genesis

>> **The Mummy**
Boris Karloff The Rock

Širjenje Egipčanov

Na vrh s pomočjo diplomacije ali nasilja



Vaše mesto nima vseh surovin, ki jih potrebuje, tako da se boste morali zatekati k barantanju v slogu *Evil Genius*, da bi dobili, kar potrebujete. Trgujete (oziroma borite se) z ostalimi mesti, da bi dobili njihove surovine. Tu in tam se boste morali tudi ubraniti pred hudobnimi, sovražno nastrojenimi plemeni, ki imajo namen v žepe stlačiti vaše imetje.

Tu je nekaj, kar bi egipčanski faraoni brez dvoma poimenovali "za začetek kar solidna hiška".

Min 800MHz, 128Mb RAM, 32Mb 3D kartica

Opt 2,4GHz, 512Mb RAM, 64Mb 3D kartica

Večigralstvo Ne

74% **PCF pravi...** "Solidno zgrajena, preživela bo zob časa, vendar turistov morda ne bo očarala."

Občasno igra prijetno preseneti s humorističnimi vložki, kot je petje kmeta večne *Jingle Bells* ob prvem snegu ali Erecova opazka, da se je Dario včasih oblačil v puncko. In prav pristajalo mu je!

NASELJENCI OBRNJENI NA GLAVO

Heritage of Kings: The Settlers

Tomaž Bartolj vpije: "Ti gradi hišo, ti koplji kamen in ti mi plačaj dajatve!" Dobi le par krampov in lopat v glavo.

Založnik Ubi Soft **Razvijalec** Blue Byte **Na spletu** www.thesettlers.com/uk/home.php

Če vam ob besedi *Settlers* v glavo privrejo besede "mali možje, velike glave, risankasto okolje, produkcijske verige in več sm, metuljev ter ostale živalske zalege na kvadratni meter kot legalno pripada navideznemu svetu", imamo za vas bolečo novico: Naseljenci, kot jih poznate, so umrli. Serija je bila sicer res potrebna pretresa, ampak tokrat jo je Blue Byte privezal na električni stol – na srečo ni nastala kadeča se in smrdeča kepa, ampak povsem prijetna realnočasovna strategija.

Dovolj pove že dejstvo, da se je ime *Settlers* tokrat znašlo v podnaslovu. Po tako dramatičnih spremembah gre res le še za marketinško potezo, na katero pa znajo oboževalci upravičeno jezno reagirati. Kaj točno se je sploh zgodilo? Pa-pa so rekle poti, prenašanje virov, pretvorba surovin, izdelovanje orodja, prešteviine zgradbe oziroma poklici, pisano, natrpano okolje, širjenje meja in podobno osnovne značilnosti vseh dosedanjih delov. Igra se je dejansko podala v precej bolj generične strateške vode, a pri tem obdržala ravno dovolj prvotne duše, da v njih ne utone.

Ob vsem naštetem klestenju, sekanju in mesarjenju se je nekoč obširni ekonomsko-gradbeni sistem moral dodobra preoblikovati. Osnova vsega so po novem služabniki, ki razen smešno nizke nabavne cene ne zahtevajo hrane, stanovanja, plačila, ali zdravstvenega zavarovanja. V roke so vedno pripravljeni prijeti kramp, sekiro ali kladivo ter se podati na kopanje, sekanje, predvsem pa na gradnjo – skratka so navadni kmetje, temelj vsake klasične RTS. Vendar kdor ničesar ne zahteva, tudi ničesar ne da. Kraljestvo pa potrebuje bogastvo! Tu pridejo na vrsto rudarji, raziskovalci, duhovniki, bankirji, vremenarji, obrtniki ter poljedelci. Gre za nekoliko bolj zahteven srednji sloj, ki je edini vir cekinov in gonilo razvoja. Svoje pomembnosti se možicilji zavedajo, zato zahtevajo streho nad glavo in kruha v želodcu, kar pomeni, da morate ob vsakem rudniku in večjem središču zgraditi dovolj kmetij in stanovanjskih hiš. In to je to, kar zadeva gospodarsko plati. Mhm, saj smo rekli, da je silno okrnjena. Zdaj namreč osnovnih surovin (kamen, železo, les, glina in žveplo) v delavnicah ni več potrebno predelovati, ampak zgradbe služijo le večjemu izkoristku virov, prav tako jih ni potrebno prevažati do ustreznih mest, temveč se čudežno teleportirajo v mestno jedro. Pozabiti boste morali na koncept, po katerem si ob izgradnji vsake hiše dobil določeno število naseljencev ter jih nato z ustrezno opremo pretvoril v karkoli si potreboval – delavca ali vojaka. Tudi slednje zdaj pridobivate na precej bolj standarden način: zgradite vojašnico, navrzite par cekinov, malo železa in kamna, pa dobite, kar vam srce poželi. Malce izven vsakdanjih okvirov je le koncept poveljnika podoben tistemu iz serije *Kohan*, ki poveljuje določenemu številu (to je odvisno od nadgradenj) mož in je ob smrti članov sposoben ponovno napolniti vrste, pri čemer mu ostanejo pomembne izkušnje. Vse ostalo je klasika: različnih enot je precej malo (suličarji, mečevalci, lokostrelci, konjenica, oblegalni topovi), formacije so prisotne, a nimajo pravega učinka, do določene mere vam je lahko v korist teren.

OGLEJTE SI ŠE...

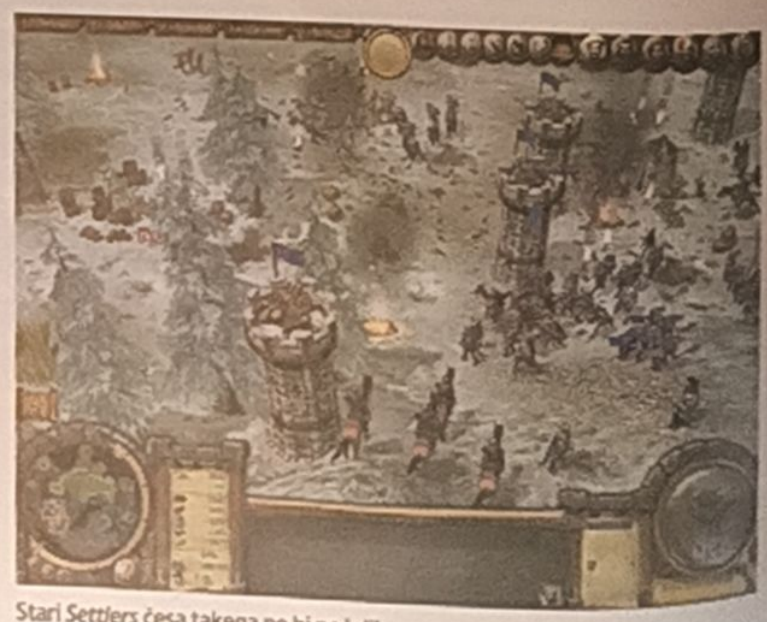
>> **Warcraft 3**
Blizzard Entertainment

>> **Stronghold Crusaders**
Gathering

>> **1503 A.D. The New World**
EA

ZBUDI SE, TRNJULČICA

Očarljivost *Heritage Of Kings* pride najbolj do izraza v linearni kampanji, kjer daje občutek srednjeveške pripovedi o boju mladega zakonitega kralja za ponovno združitev kraljestva umorjenega očeta, kjer smo priča junaštvom junaške bratovščine, nevarnim pustolovščinam in reševanju propadajočih mest. Mladi princ Dario je le prvi izmed druščine šestih najpomembnejših likov, ki jih boste spoznavali in njihove raznolike sposobnosti temeljito izkoriščali za boj proti zlobni hordi (khm, *Gospodar prstanov*, khm). Ti junaki za razliko od sorodnikov iz na primer *Warcraft III* ne poznajo stopenj, temveč imajo od samega začetka polno razvite moči, s katerimi so ob pametnem kombiniranju sposobni zmagati tudi boje v razmerjih 1:10. Stari Helias pretvarja sovražne enote na svojo stran, bradati Pilgrim razstreljuje kamne ter postavlja začasne topove, Malik zdravi, Dario je mož obrambe, brat Erec napada, postavna Ari pa je nevidna ter primerno "joškata". Zanimivo je, da člani šesterice nikoli ne umrejo, temveč se samo onesvestijo. Luč jim lahko prižgete, če za določen čas osvobodite ozemlje, na katerem je junak padel – ravno podobne situacije so povod



Stari *Settlers* česa takega ne bi počeli!

Vremenarji

Da, celo boljši kot Andrej Pečenko

Vremenski sistem v HOK ne služi le prikazovanju grafične moči, temveč se ob manjku pomorskih prevoznih sredstev spremeni v pravo taktično prvino. Določeni predeli tako niso dostopni, dokler ne pride zima – in zdaj si predstavljajte, koliko pomeni, če lahko zmrzal prikličeš, kadar ti to ustreza! Za izgradnjo vremenske naprave boste potrebovali nemalo časa in vrsto opravljenih raziskav na vaši univerzi, a trud bo poplačan. Lahko boste na primer prikličali polete in tako nasprotniku preprečili dostop, da pride do vaše utrdbe, nakar boste zgradili impresivno število obrambnih stolpov in mogočno vojsko ter šele nato ponovno vzpostavili "ledeno" povezavo s sosedom, ki se vaši moči tokrat ne bo mogel zoperstaviti. Končno so tudi meteorologi postali vojni junaki!

za najbolj srdite spopade v povprečnem (vojaški in ekonomski način) večigralstvu.

Začetni občutek izjemne raznolikosti sprva prelahkih nalog, se skozi povprečno dolgo kampanjo (20+ ur) sicer razblinja, a ne postane graje vreden: običajno bo potrebno ponovno postaviti mesto, z junaki opraviti vrsto posebnih nalog, se tehnološko razviti in se v tem času braniti, na koncu pa vendarle napasti vraga na drugi strani. Pri tem je nujno podrobno raziskati okolico, kjer se skriva na desetine skritih zakladov, dodatnih izzivov, za katere boste nagrajeni, in jeclajočih starih škotskih kmetov. Pohvaliti gre dejstvo, da je določene naloge pogosto mogoče opraviti na različne načine. Vzemimo za primer reševanje ugrabljenega trgovca: od barbarov ga lahko odkupite za zajeten cekin, se do njega pritihotapite s skrivno Ari, ali pa se odločite za poln vojaški spopad. Trpele ne bodo torej niti ekonomske niti vojaške duše.

"Serija je bila res potrebna pretresa, ampak BlueByte jo je privezal na električni stol."

Tehnična izvedba igre niha od odlične grafične podobe, posebno navdušujočih vremenskih učinkov in prvovrstnega iskanja poti do ustrezne glasbene podlage, lepo spremnjajočega se okolja, precej osnovne nasprotnikove UI, povprečnega glasovnega igranja, na trenutke nerodne le napol premične kamere, ponekod okornega vmesnika (prava muka je na primer iskati lačne in s stanovanjem nepreskrbljene delavce) in večigralstva, ki zaradi ene same rase pač ne more prav dolgo osrečevati.

Videti je, da so Blue Bytovci v naslov vložili veliko dela, pilili, dopolnjevali, okraševali vsak element igre in da jim je bil cilj odlike dobrih strategij obogatiti z lastnimi domislicami. Kljub temu ostaja osnovno vprašanje, ki si ga morate postaviti, kaj točno ste želeli od petega dela serije. Če je bila to vrnitev na graditeljsko simulacijo v stilu odlične dvojke ali le 3D preobleka štirice, boste krepko razočarani. Vsi ostali, ki pa ste malih risankastih buč imeli že dovolj ali jih celo niste poznali, znate v *HOK* najti oblico užitkov. Nekaj je gotovo: mnenja se bodo tokrat še posebej kresala. **Tomaž Bartolj**

Min 1GHz, 256Mb RAM, 32Mb 3D kartica
Opt 2GHz, 512Mb RAM, 64Mb 3D kartica
Večigralstvo do 6 igralcev; internet, LAN

81% **PCF pravi...** "Dobra in zabavna strategija, a *Settlers* tole niso."

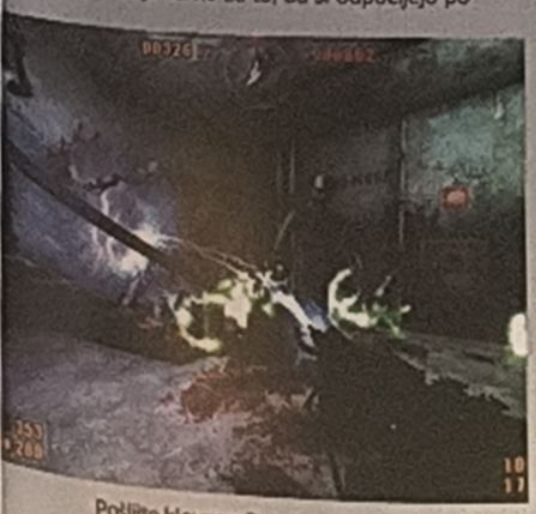
ČAS ZA ANALGETIKE

Painkiller Battle Out Of Hell

Bili ste v Peklu, pokončali samega Vraga, ampak hudobneži ne poznajo počitka... ne v tej igri.

Razvijalec People Can Fly **Založnik** DreamCatcher **Na spletu** www.painkillergame.com

Za nastanek dobre igre so potrebna leta razvoja, ne meseci. Ali pa morda ne? Samo pol leta po tem, ko je izšel izvirni *Painkiller*, v času, ki ga ostali razvijalci porabijo samo za to, da si odpočijejo po napornem projektu, so pri People Can Fly končali celoten dodatek. Res impresivno, še posebej, ko človek vidi, kaj vse je bilo v tem času narejenega. A morda bi bilo vseeno bolje, če bi si razvijalci vzeli malo več časa – *Battle Out Of Hell* še vedno mučijo enaki problemi kot njegovega očeta. Ure in ure ponavljajočega rešetanja nasprotnikov nas je pošteno utrudilo in zdolgočasilo do roba nezavesti in še čez.



Pošljite klovne v Pekel – no, to pa pravzaprav sploh ni slaba ideja...

Kar je pravzaprav velika škoda, saj drugo epizodo te divje serije kar razganja od potenciala. Grafično je izjemno bogata in raznolika, stopnje vas popeljejo v zabaviščni park, sirotišnico in celo na bojišče druge svetovne vojne, kjer vas bodo naskakovali zombijevski ruski in nemški vojaki. Dve novi orožji predstavljata še bolj zabavne in trupel polne pokole kot prej. Tako je tu nova puška za izstreljevanje več kolov naenkrat, ki ima vgrajen celo ostrostrelni daljnogled in vam bo prišla strašno prav pri instantnih križanjih.

OGLEJTE SI ŠE...

>> **Serious Sam 2**
Take 2

>> **Doom 3**
Activision

>> **Nosferatu: The Wrath Of Malachi**
Mindscape

Nabijanje živih posterjev na stene ostaja.

Nam še ljubši pa je metalec plamenov, s katerim boste zlobneže pretvarjali v preveč zapečene čevapčiče.

Čeprav je srečanje s sovragi, ki vihtijo kuhinjske nože v sirotišnici, bolno na zelo posebne načine, si boste večji del igre želeli, da bi bilo monotonije kmalu konec. Priznamo, da je igranje *Battle Out Of Hell* precej zabavno, a, pozor, po daljšem igranju obstaja nevarnost, da vam zakrni kakšna možganska celica.

Min 1,5GHz, 384Mb RAM, 64Mb 3D kartica, igra *Painkiller*
Opt 2,4GHz, 512Mb RAM, 128Mb 3D kartica, igra *Painkiller*
Večigralstvo LAN, internet, 2-16 igralcev

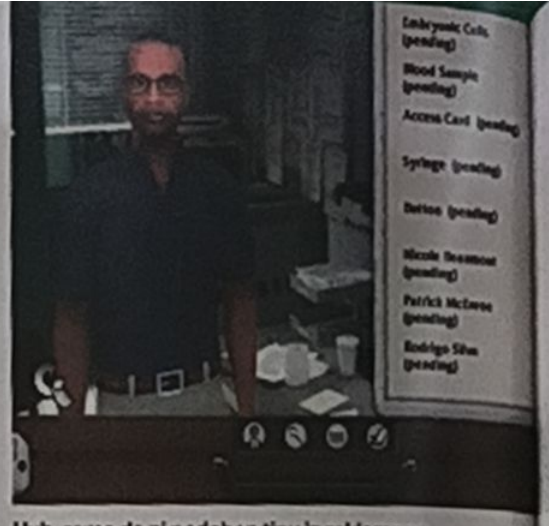
60% **PCF pravi...** "Divja akcija, ki pa sčasoma postane boleče dolgočasna."

PRAVICA VRSTE POKAŽI-IN-KLIKNI

Law & Order Justice Is Served

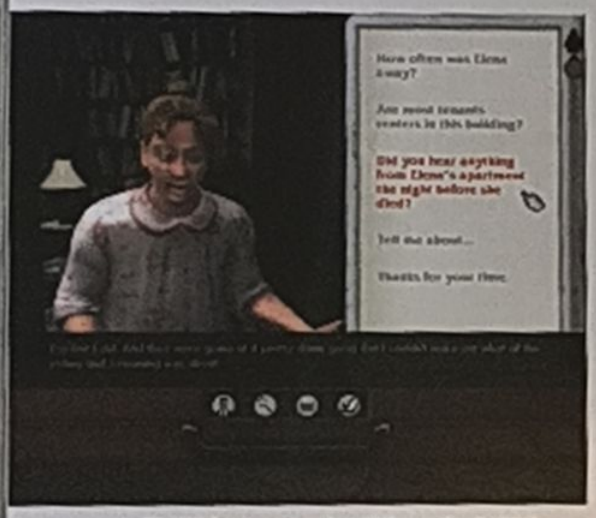
Dobesedni prevod tega naslova bi bil Zakon in red: Pravica je servirana. Hm, pravzaprav v angleščini zveni bolje.

Založnik Mindscape **Razvijalec** Legacy Interactive **Na spletu** www.lawandordergame.com



Huh, samo da ni podoben tipu iz reklame za tunino Safcol.

Je kdo morda opazil prefinjeno oživljanje žanra pustolovščin tipa pokaži-in-klikni, ki je svojo nišo našel v prenosu teh relativno inteligentnih TV nadaljevank na PC? Domnevamo, da sta ta igra in *CSI*



Služkinja si vzame dovolj časa, da si obleče najgrši predpasnik, preden odpre vrata.

OGLEJTE SI ŠE...

>> **Broken Sword: The Sleeping Dragon**
THQ
>> **Prejšnji igri Law & Order**
Mindscape
>> **Bladerunner**
Westwood

dovolj dobičkonosni, da opravičujeta nadaljevanje svojega obstoja. Torej ste to sami opazili? Pozabite, da smo vprašali.

Tretje nadaljevanje *Law & Order* je bolj ali manj enako svojim predhodnicam, čeprav se zdi, da ponuja nekoliko bolj zajeten izziv kot prejšnje igre. Znajdete se v svetu kriminala, kjer zbirate dokaze in namige, zaslišujete osumljence, uporabljate forenzične laboratorije in druge pripomočke tega žanra. V igri boste naleteli tudi na precej neprijetnih in grozljivih domislic, ki nemalokrat odvračajo pozornost od celotnega vzdušja. V TV nadaljevanki lahko na primer pričakujete, da bodo detektivi preprosto vlomili v zaklenjeno omarico, tukaj pa boste morali ugotoviti, kaj je sploh ključ, ki jo odklepa. Škoda je, da igra nima poguma, da bi sledila čistosti nadaljevanke, in se namesto tega zanaša na slabo izpeljane standarde.

Za nameček pa se v njej pojavlja tudi veliko običajnih pustolovskih težav. Čeprav je iskanje interaktivnih točk na prizorišču zločina morda sprejemljiva simulacija detektivskega dela, pa je nekoliko neumno, da boste zgrešili poročilo mrliškega oglednika samo zato, ker je odloženo nekoliko stran od drugih namigov. V letu 2005 je najmanj, kar lahko pričakujemo, rahel odsev pomembnih predmetov.

Prav tako je tudi potreba za premikanjem med laboratoriji, da bi preverili vsak nov namig in si ogledali rezultate, več kot malenkost utrudljiva. Medtem ko je za TV nadaljevanko značilen sijajen tempo z rezi med vsakim viškom zgodbe, pa se igra namesto tega naravnost dolgočasno vleče. **PCF**

Min 600MHz, 128Mb RAM, 1,5Gb HD
Opt 800MHz, 256Mb RAM, 1,5Gb HD
Večigralstvo Ne

53% **PCF pravi...** "Porota si vzame čas za razmislek, nato pa prisodi družbeno koristno delo."

KIBER-MMO IGRA

Neocron 2
Beyond The Dome Of York

Nekatera mesta so lahko smrtonosna...

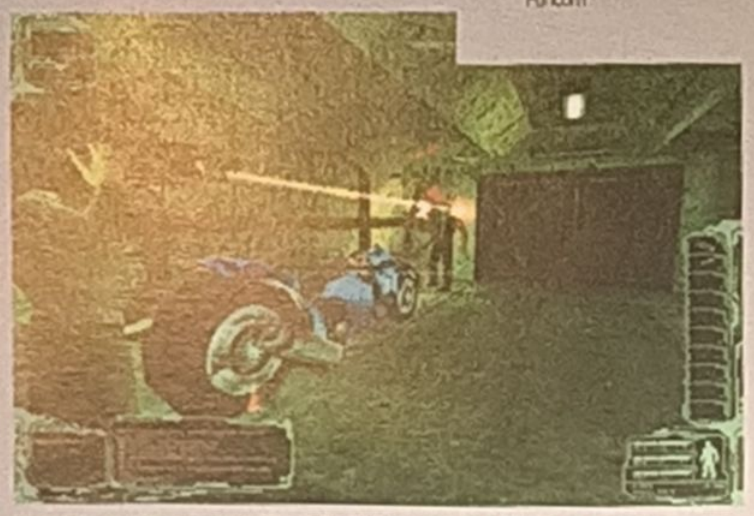
Založnik 10tacle Studios AG **Razvijalec** Reakktor **Na spletu** www.neocron.com

Zabodite robota! Pri tej priči! Joj, če pa je tako plijeten in plijazen.

Tako kot zadnji film *Matrix* tudi *Neocron 2* obljublja veliko, a ga je kljub temu težko vzljubiti. Spominja na križanca med *Deus Ex* in *Everquest*, ki je skorajda edinstven v tem, da gre za znanstveno-

OGLEJTE SI ŠE...

>> **Eve Online: Exodus**
CCP
>> **World of Warcraft**
Vivendi
>> **Anarchy Online**
Funcom



Ustavite se v baru in osvežite dele, ki jih druge igre MMO ne morejo doseči.

fantastično igro MMO v prvi osebi, kar pomeni, da je *Neocron 2* bolj neposredna in zanimiva kot večina večigralskih spletnih iger, od katerih se večina bolj zanaša na avtomatiziran sistem spopadov kot na neposredne napade in izmikanje.

Prvi *Neocron* je bil pravo razočaranje: ne toliko zaradi velike količine hroščev, temveč zato ker se ujel v stare pasti iger MMO – naporno prebijanje in neizbežno udrihanje po podganah na nizkih stopnjah na primer. In čeprav *Neocron 2* s svojimi preprostimi teksturam in škatlastimi modeli izgleda skoraj enako, pa že od začetka ponuja veliko več akcije. Novi igralci lahko izbirajo med pestro ponudbo karier – mi smo se odločili začeti življenje kot z metalcem granat oborožen vojak, ki dela za City Mercs – in že v nekaj minutah smo v zrak metali robote za denar in izkušenjske točke.

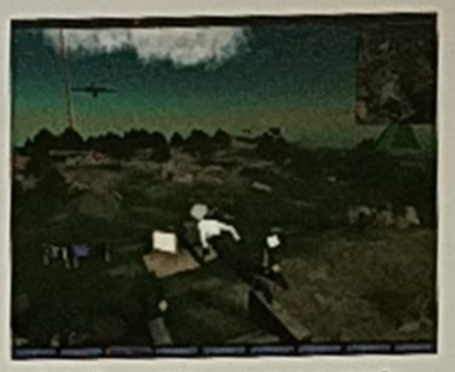
Skupnost je prijateljsko razpoložena, zato se boste s slabimi stranmi igre tudi lažje sprijaznili, saj so ljudje zmeraj pripravljeni priskočiti na pomoč, če jih za to zaprosite preko vrstice za klepet. In, hej – tudi odjemalec lahko z interneta snamete brezplačno, kar je prijetno presenečenje.

Vendar pa večina med nami nima časa za igranje več kot ene ali dveh iger MMO, tam zunaj pa obstajajo veliko bolj dovršene, impresivne in zabavne igre, kot so *EVE*, *WoW* in *EQII*. Poleg tega *Neocron 2* ni niti nikakršno tehnološko čudo, zato ga ne bi mogli priporočiti brez slabe vesti. **PCF**

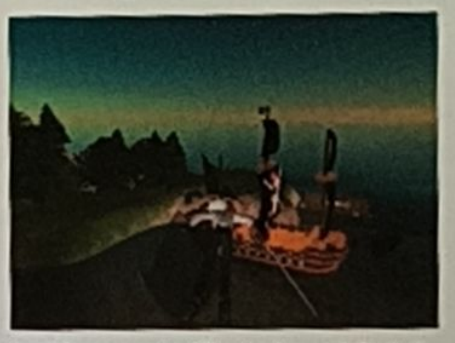
Min 1,4GHz, 256Mb RAM, DX8 3D kartica, 56k modem
Opt 2,0GHz, 512Mb RAM, DX8 3D kartica, širokopasovna povezava
Večigralstvo Samo večigralstvo!

68% **PCF pravi...** "MMOG zadnje generacije, ki ponuja dvoboje v kiberpunkovskem okolju."

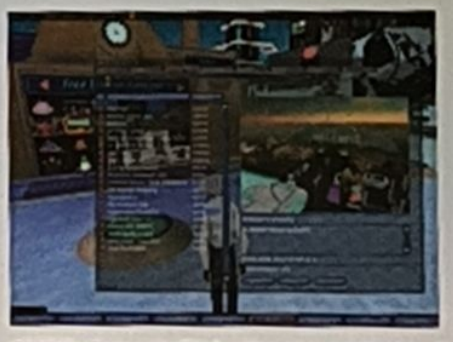
Glasba, ki se vrti v plesnih klubih *Second Life*, vabi in ustvarja idealen kraj za tkanje novih socialnih vezi.



Letite lahko s pritiskom na en sam gumb; podobno velja za teleportiranje.



Igralci s pomorsko žilico bodo navdušeni ob novici, da ne manjka niti galeja.



Obiščite katerokoli lokacijo, a zavedajte se, da bodo možnosti omejene, če ne boste plačali.

GARDALAND ZA SPLETNO GENERACIJO

Second Life

Kakšna je razlika med tem in resničnim življenjem? No, kolikokrat srečate vampirja v lokalnem bifeju?

Založnik Linden Research Ltd **Na spletu** www.secondlife.com

Še pomnite čase, ko je internet pomenil nekaj novega in čudovito čarobnega? Obljubljali so nam vse, od eksotičnih navideznih potovanj v oddaljene dežele, odtrganih zabaviščnih parkov, do nakupovanja v 3D trgovinah – vse to seveda s pomočjo našega unikatnega avatarja. V realnosti ni praktično nič od tega zaživelo – ostale so nam le dolgočasne ploske spletne strani in preštevilni forumi. Deskanje po spletu tako ni nikoli preseglo sedenja za tipkovnico in nekdanje obljube so postale še najbolj podobne znanstveni fantastiki. In tukaj vskoči *Second Life*: ne gre toliko za nov svet, ki bi ga lahko raziskovali, kot za drugo priložnost, da vidite, kaj bi se lahko zgodilo.

Če ste sedaj slučajno pomislili na Metaverse iz *Snow Crasha Neala* Stephensona, vam rečemo le še: sedi, odlično pet. *Second Life* je vse drugo kot le še en svet, saj je njegova vsebina popolnoma izmišljena, zmodelirana, skriptirana ter spravljena v življenje s strani igralcev. Podobno kot so garažni ustvarjalci zgradili *Counter Strike* iz *Half-Life*, člani skupnosti *Second Life* gradijo lastne igre, področja, predmete in izkušnje. Razlika je le v tem, da so modi, kot so *Counter-Strike*, The *Ship*, *Sven Co-Op* in podobni, zaključene celote, *Second Life* pa je nenehno rastoč, spreminjajoč se, skratka živ svet. V razvoju je ves čas kopica "drugačnih" sestavin MMORPG, kot so posebni nahrbtniki, s katerimi se lahko borite proti pošastim, ter skrajno odbite ideje, kot je simulator shizofrenije, ki ga razvija doktor, da bi igralcem približal svet in muke, ki jih trpijo oboleli za to zahrbtno duševno / možgansko boleznijo.

OGLEJTE SI ŠE...

>> **World of Warcraft**
Vivendi Universal
>> **Everquest II**
Ubisoft
>> **Final Fantasy XI**
SquareSoft

"Celostno gledano gre za največji svetovni zabaviščni park."

ZGRAJENO, DA TRAJA

In sedaj resnično zanimiva lastnost. *Second Life* je tako na grajenje osredotočena igra, da boste za samo dejansko igranje – torej sprehajanje naokoli in preizkušanje kreacij igralcev – odšteli vsega piškavih 9,95 dolarjev (nekaj manj kot 2000 SIT) za dosmrtno udejstvovanje! Vendar... v nasprotju s to, že skorajda brezplačno politiko, pa boste morali precej več iz žepa povleči, če boste želeli tudi sami prispevati k spreminjanju podobe sveta. Tu govorimo o 9,95 dolarjev kot osnovnem mesečnem izdatku – predmeti, zemlja in podobne dobrine stanejo določen znesek navideznega denarja v igri. Ne morete se preprosto odločiti, da boste v nekaj uricah poustvarili Gardaland: potreben je določen čas, ustrezen prostor in premoženje. Bi si radi lastili manjši zasebni otok s površino okoli 6,7 hektarja? To bo 195 zelencev (36 naših tisočakov) pravega denarja na mesec (seveda pa vam nihče ne preprečuje, da ne poskusite z vpeljavo vstopnine za svoj čudež ter na ta način pridobljen navidezni denar v eni izmed številnih menjalnic pretvorite v pravega). Za vse zainteresirane povejmo še, da je igro moč sneti kar s spletne strani založnika.

Težava, s katero se lahko posamezen "negradbinski" igralec sreča, je iskanje same vsebine, ki bi naredila izkušnjo zanimivo. Osredotočenost *Second Life* na grajenje zna narediti raziskovanje nekoliko težavno – ponavadi boste izvedeli, kam se splača iti in kaj si ogledati kar preko spletnega bloga, namesto da bi sami pohajkovali naokoli in spoznavali atrakcije.

Celostno gledano gre za največji svetovni zabaviščni park in ne za le še en generičen navidezen svet – odlično za nekaj obiskov, toda verjetno ne ravno kraj, kjer bi želeli preživeti preostanek svojih naravnih dni. Prav tako se je težko znebiti občutka, da je o vsem skupaj bolj zanimivo brati v za to namenjenih klepetalnicah kot pa izkušnjo doživljati osebno. Vseeno ostaja koncept, izkušnja in spletna skupnost, povezana s *Second Life*, nekaj povsem posebnega – potovanje skozi tisoče različnih človeških izmišljotin, v katere se potapljate po lastni izbiri. Sama predstavitev zna na posameznih področjih pokazati šibke točke, a se zna *Second Life* kljub temu izkazati kot izjemno hvaležna izbira. **PCF**

Min 800MHz, 256Mb RAM, 32Mb 3D kartica, širokopasovna pipica v svet

Opt 3GHz, 512Mb RAM, 128Mb 3D kartica

Večigralstvo Edini način igranja.

88% **PCF pravi...** "Osupljiva, nešteto možnosti, a ima par ostrih robov."

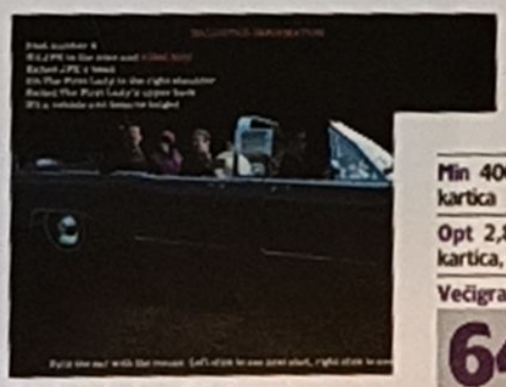
MORALNO OPOREČNO STRELJANJE

JFK Reloaded

Naredite red v Beli hiši

Založnik Traffic **Na spletu** www.jfkreloaded.com

Namerno povečevanje prodaje na račun moralne vprašljivosti? Eh, kje pa. Gre za resno analizo zgodovinskih dejstev, ki zgolj po slučaju vključuje luknjanje predsednikove betice. Z realistično fiziko eksplozije možganov. Naloga je, da kar se da natančno kopirate smer leta krogel Leeja Harveyja Oswalda, za najbližji poskus pa je obljubljena denarna nagrada. Ker streljate z enega in istega položaja, bo želja, da izboljšate svoj zadnji poskus, vedno prisotna, priznamo pa tudi, da boste na koncu celo dobro poučeni o incidentu. Sesuti predsednika sicer ni noben problem, zato pa boste morali proučiti zgodovinska dejstva, če boste želeli stvar izpeljati pravilno. Sama igra nudi veliko premalo, da bi preživela neprestano ponavljanje, tako da vam na koncu ostanete dve možnosti: postali boste paranoičen zagovornik teorije zarote ali pa boste poslali kroglo v glavo šoferja in gledali, kako bodo vsi potniki v limuzini umrli v avtomobilski nesreči.



Zakaj se ni raje peljal z jaguarjem...

Min 400MHz, 128Mb RAM, 16Mb 3D kartica

Opt 2,8GHz, 512Mb RAM, 256Mb 3D kartica, spletna povezava

Večigralstvo Ne

64% **PCF pravi...** "Zanimiva reč, ampak kratkotrajna. Kot sam Kennedy."

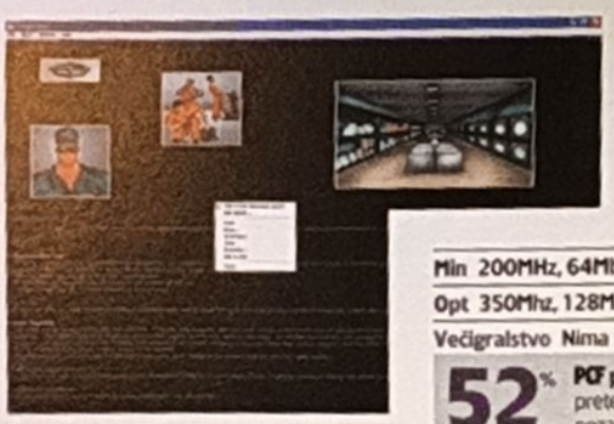
VERBALNA PUSTOLOVŠČINA

Future Boy

Prihodnost v imenu, preteklost v srcu

Založnik General Coffee **Na spletu** www.generalcoffee.com/futureboy

Dobro, zaradi nas lahko nosite sprane kavbojke, natupirano frizuro in poslušate avstrijske "šlagerje". Ampak tekstovne pustolovščine pustite zakopane v preteklosti in nobenemu navdihu iz preteklosti ne bomo dopustili, da jih izkoplje. Še posebej v tako nadležni obliki. Zavoljo podpovprečne znanstveno fantastične zgodbe igri popolnoma spodletijo vsi poskusi, da bi bila smešna ali izvirna, nič pa ne pripomorejo niti amaterske animacije, ki spominjajo na spletni *Flash*. Minus navržejo še zoprne uganke, ki so rešljive samo če uporabite natanko tako frazo, kot so si zamislili ustvarjalci. Skratka, cel kup lastnosti, ki so z drobnim tiskom prepovedane v Ženevski konvenciji. S tehnološkega stališča vmesnik pravzaprav sploh ni slab, vendar je celotna hrbtenica *FutureBoya* tako vprašljive kvalitete, da se z njim ne splača ukvarjati.



Radi berete? Potem boste ljubili tole...

Min 200MHz, 64Mb RAM

Opt 350Mhz, 128Mb RAM

Večigralstvo Nima

52% **PCF pravi...** "Spomini na preteklost, ki jih želimo pozabiti."

MIMOGREDE IZŠLE SO TUDI TE IGRE

RocketBowl

Založnik Large Animal

Na spletu www.largeanimal.com

Radi imate mini golf, kajne? In obožujete zvok padanja kegljev v dvorani za bowling, s tem pa posledično tudi sam bowling? Potem morate poskusiti *RocketBowl*. Gre za nič kaj običajen bowling na igriščih za mini golf, ki so jih zasedli vesoljci. Kot pri marsikateri podobni igri lahko tudi tu sčasoma kupite vse od ognjenih krogel, do takšnih, ki poskakujejo in vijugajo. Rahlo ironičen grafični videz z nostalgijo po petdesetih letih prejšnjega stoletja bo v vas vzbudil željo, da bi si povoskali lase in zgrabili svojo kroglo.

Min 600MHz, 128Mb RAM, 16Mb 3D kartica, povezava na splet

Opt An actual network to hang it all on

Večigralstvo Ne, sploh

78% **PCF pravi...** "Nalezljiv hibrid med bowlingom in mini golfom."

Battleship Chess

Založnik Apezone

Na spletu www.apezone.com

Naslov pravzaprav pove vse: gre za igro potapljanja ladjic s primesmi šaha. Igra je precej dobro uravnotežena, pozna različne nivoje vidljivosti, raznoliko strelivo zahteva pravo taktično razmišljanje, vsebuje pa tudi dovolj drugih adutov, da se mimogrede razvije kakšna zasvojenost. Vendar pa je preveč kompleksna, da bi vas v trenutku zgrabila, zemljevidi pa so preprosto premajhni, da bi predstavljali napreden izziv. Za takšno ceno bi mi raje izbrali dva cenejša naslova.

Min 300MHz, 64Mb RAM

Opt 800MHz, 128Mb RAM

Večigralstvo LAN, internet, vroči stol

69% **PCF pravi...** "Soliden, ampak ne posebej zabaven naslov."

Blitzkrieg Rolling Thunder

Založnik CDV

Na spletu www.blitzkrieg.de

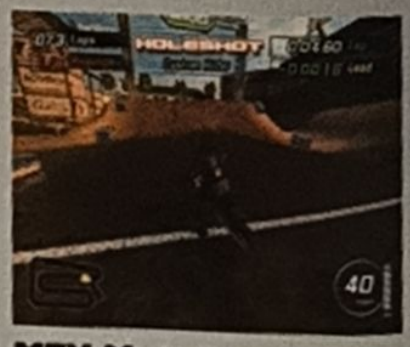
Ne že spet. To je že drugi samostojni dodatek za CDV-jevo strateško igro, zaradi katere smo že 846-ič morali usmerjati majhne figurice in razstreljevati stvari na bojišču. Deluje čisto v redu, ni slab, a pravzaprav gre za eno in isto stvar, ki smo jo videli že v izvirniku, ki je bil podoben seriji *Combat Mission*, ki ni bila tako zelo drugačna od *Codename: Panzers*. Prosimo vas, nehajte, dovolj imamo.

Min 700MHz, 128Mb RAM, 16Mb 3D kartica

Opt 1GHz, 256Mb RAM, 64Mb 3D kartica

Večigralstvo Ne podpira

50% **PCF pravi...** "Še ena strategija, postavljena v 2. svetovno vojno."



MTX Mototrax

Založnik Aspyr

Na spletu www.activision.com/mtxmototrax

Pravilo računalniških iger št. 142: vse, kar uporablja "X" kot kratico v naslovu, bo vključevalo slabo rock glasbo. *MTX Mototrax* to podpre celo z idiotskim napovedovalcem, ampak v samem bistvu gre za solidno dirkaško igro z očitnimi konzolnimi koreninami. Že res, da grafično igra deluje, kot da je izsekana iz trdega sira, vendar je zelo neposredna in nikoli ne poskuša biti karkoli drugega kot vadnica za vse, ki si želijo dirkanja po blatu.

Min 1GHz, 256Mb RAM, 32Mb 3D kartica

Opt 1,4GHz, 256Mb RAM, 64Mb 3D kartica

Večigralstvo LAN, internet

70% **PCF pravi...** "Na trenutke nedodelano, ampak zabavno dirkanje"

Plemenska scena

Mesečni skropucalski plagiat online prigod slovenskih klanov

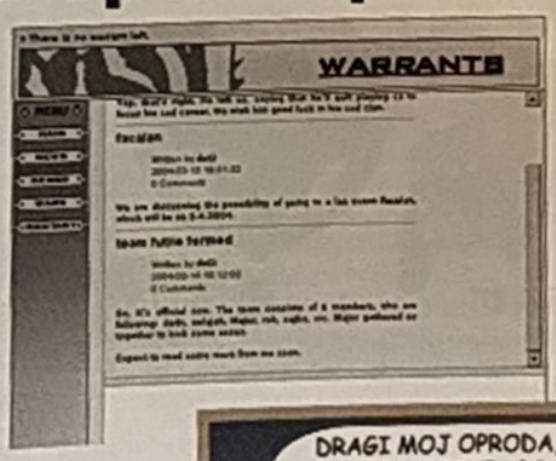
Tema meseca: Vsi za hordo!!!

Karantanci v zaletu

Uf, *World of Warcraft* je udaril po Evropi in udaril tako močno, da ga zmanjkalo skoraj povsod. Nedvomno ga je zmanjkalo v Sloveniji in to že prvi dan, razlogov za to pa je seveda več. Predvidevati, da bo podalpsko občestvo dobesedno razgrabilo to igro, je bilo seveda nemogoče in pretiravanje okoli vsega je preraslo že vse meje. Krivcev je seveda kar naenkrat milijon, razočaranih igralcev pa vsaj po nekaterih odzivih še precej več. Največ težav so s pobesnelimi bodočimi orki, taureni in elfi imeli pri Mantisu, podjetju, kjer so že mesece pred uradnim izidom igre v Evropi pobirali prednaročila in kamor se je v upanju na "ziher" dobitek, zateklo največ igralcev. A, hej, kdo bi lahko pričakoval tolikšen naval na nedvomno eno najbolj pričakovanih iger vseh časov, morda celo bolj pričakovano in epsko od samega *Half-Life 2*, ki je v trenutku utonil v pozabo še tistih najbolj razvajenih umov slovenske scene? Kot so nam prodajalci zaupali, je bilo vsem kupcem nemogoče zagotoviti izvod, kaj šele, da bi jih nekateri naivneži dobili po tri ali pet kosov. Sistem prednaročil se je porušil tisto sekundo, ko je bilo znano, da je igre prišlo na Brnik manj kot jih je v vrsti čakalo, da v roke primejo dva litra kofetka, si nadenejo pižamo, poprosijo boljšo polovico ali familijo, da jih oklofuta, in se s polno paro zapodijo v navidezni svet *Warcrafta*. Če ste tudi vi v razočarani skupini nesrečnežev, naj vas potolaži dejstvo, da se je za lasten izvod *World of Warcrafta* pod nosom obrisal tudi naš vrli urednik, ki pa nekoga, ki ga je dobil, že skuša podkupiti z višjim honorarjem v zameno za igralno kodo. E, stari moj, ne bo šlo, sekire so se šele začele ogrevati. Naprej Karantanija!

Warrants edini v Open Cupu

V igri *Counter Strike* seveda. CS Open Cup Spring 2005 je eno redkih spletnih tekmovanj, ki je še toliko prestižno, da se ga klanom splača udeležiti, čeprav večina klanov, ki da kaj nase in uživa podporo sponzorjev, tako ali tako pohajkuje le še po LAN-ih. Slovenski Warrants so se tako znašli v skupini F skupaj s precej težko bero znanih klanov, med katerimi vsekakor prednjačita CTF in forZe. Še nekaj, prvič se je zgodilo, da je kateri izmed slovenskih klanov prisoten v elitni diviziji tega odprtega pokala in želimo jim veliko sreče. Potrebovali jo bodo. Vi pa medtem spremljajte njihov napredek na spletni strani **www.clanbase.com/news_league.php?lid=1891**.



(SLOfaca) že dvestotič

Ja kako dolgočasni smo s klanom (SLOfaca), mar ne? Če bi bilo več aktivnejših plemen na Slovenskem, bi bili zelo veseli, a do takrat bodo morali mnogi še marsikaj popapcati, če bodo želeli vztrajati tako dolgo. Gospodje iz omenjenega klana so namreč pred dnevi v svoji prioritetni igri *Urban Terror* zabeležili dvestoto uradno zmago na portalu *ClanBase* (www.clanbase.com). Če k zmagam iz te modifikacije igre Quake 3 prištejemo še 48 zmag podmladka, ki se ukvarja z igranjem *Call of Duty*, dobimo zavidanja vredno število. **www.slofaca.net**

DNEVNIK W.O.W.

Prigode viteza Baboona

in njegovega oprode Tamauga

11. februar 2005:

Tamau me je čakal za bojto, nežno sopihal skozi nazdrvi in skušal prepoditi tolstega pajka s ščegetanjem po šestem očesu. Izmed vseh služabnikov na tem svetu mi podtaknejo prav njega, majhno grinto, nesposobno prenašanja česarkoli razen lastne trme. V tem svetu Warcrafta se je spet prebudilo staro sovraštvo med Zavezništvom in Horda, on pa praska pajke, podgana perverzna. Ljudje... pfffff... smrdijo. Smrdijo bolj kot prdci kodov in podpazduhe harpij. Tokrat bomo razstavili njihova bivališča na prafaktorje, njihova črева pa raztegnili čez drevje ter odigrali čezнje kakšno partijo tenisa. Prebutali bomo palčke in jim zatlačili petarde tja, kamor sonce ne posije, ter strahopetnim vilincem porezali zašiljena ušesa. Skrivajo se po sencah in napadajo iz zasede. Sprašujem se, kje je njihov pogum, kje ponos? Le nekaj stvari bo potrebno prej opraviti. Stari se je zazidal v svoj Ogrimmar in potrebno bo kaj več kot le občasno pojavljanje pijanih vilincev v Ratchetu, pristaniški bedi, prepolni polovičnih "branilcev" naših mej. In Taureni, eh, zacoprali si bodo riti, še preden jim bo uspelo odkriti, kaj hudirja je potrebno početi s tistimi rožicami, ki jih imajo prepolne šotore. Na trole naj Thrall kar pozabi, razumejo se le z ribami, da bi pa kdo od njih kdaj zadel tarča, pa ne kaže pričakovati niti v daljni prihodnosti. Zakaj naj svoje ozemlje pustimo nemrtvim, mi bo moral še nekdo razložiti, drugače bom lopnil po lobanji vsakogar, ki mi bo pričofotal mimo kot napol mumificirana pašteta... "Tamau, nenviraš me! Pobaši cunjo, greva v Ogrija... stari je besen, zahteva pojasnilo..." "Da, šef, tukaj sem, šef... naj šef meni da tisto grozno težko sekiro...naj šefu pomagam..." Šef levo, šef desno. Tamau, raje tukaj zapišem, kot naravnost povem, da te bom nekega dne zaradi tvojega usranega jezika napičil na vejico in ob tabornem ognju spekel kot prepeličko in odplul v Booty Bay po papagaja. No ja, vsaj družbo bom imel, če ne drugega. Vojna se je očitno pričela... Hecna stvar, tale vojna.

www.videotop.si

VideoToP 13

>> Multimedijski center

TRGOVINA:
- Vita Kraigherja 5, 2000 Maribor, City Center, Tel.:02 / 234-12-52
PON. - PET.: 09h - 20h, SOBOTA: 09h - 14h

DANES NAROČITE JUTRI ŽE DOBITE

Včlanite se v CD-ROM klub in kupujte igre ceneje.

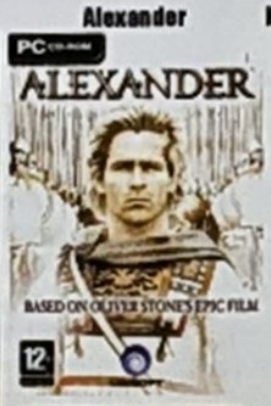
Včlanitev je brezplačna in ne obvezuje do nakupov!

Prince of Persia 2 HIT!

Igra Princ of Persia: Warrior Within nam znova prinaša obilico akcije, pustolovščine ter mnogo ostalega, kar smo vajeni iz prejšnjih nadaljevanj. Zgodba se prične nekaj let zatem, ko se Princ utrujen iz zmagovalnege pohoda, kateremu smo bili priča tudi mi - Princ Of Persia: Sand of Time, vrne domov v mesto Babilon.Vendar zaluženega počitka mu ni bilo dano uživati, saj ga kmalu zatem, ko pride domov, prično preganjati nadnaravna bitja. Njihov cilj je samo eden in sicer uničiti Princa. V borbi za življenje se mora Princ spretno izmikati zasledovalcem ter iskati pomoč pri starih mitih, kjer je odgovor kako uničiti nesmrtno inkrnacijo sovražnika z imenom Fate, sicer bolj znanim Dahak.

Cena: 8.990 SIT
Članska cena:
Samo: 8.090 SIT

Alexander



Cena: 9.990 SIT
Članska cena:
Samo: 8.990 SIT

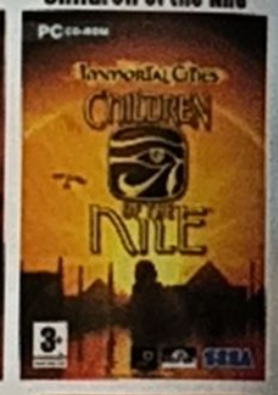
Knights of the Old Republic 2

Cena: 10.990 SIT
Članska cena:
Samo: 9.890 SIT

Everquest 2

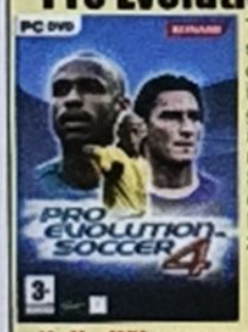
Cena: 9.990 SIT
Članska cena:
Samo: 8.990 SIT

Children of the Nile



Cena: 9.490 SIT
Članska cena:
Samo: 8.540 SIT

Pro Evolution Soccer 4



Tretji del fantastične Konamijeve serije je veliko računalniških revij opisali kot ultimativno nogometno izkušnjo na računalniku. Izjemna grafika, vodljivost igralcev, vpliv na igro in statistike so omogočale neponovljive igralske izkušnje. Sedaj je pred nami četrti del, ki obljublja še dodatne izboljšave. Igra, ki ne sme manjkati v nobeni zbirki nogometnih navdušencev.

Najboljši nogomet!

Cena: 9.490 SIT
Cena za člana:
Samo: 8.540 SIT

Need For Speed 2: Underground

Cena: 10.590 SIT
Članska cena:
Samo: 9.530 SIT

Pacific Fighters

Cena: 8.990 SIT
Članska cena:
Samo: 8.090 SIT

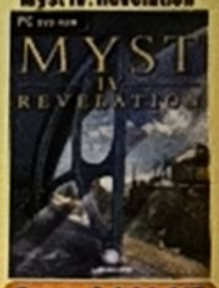
Full Spectrum Warrior

Cena: 10.990 SIT
Članska cena:
Samo: 9.890 SIT

Worms Forts: Undersiege

Cena: 8.990 SIT
Članska cena:
Samo: 8.090 SIT

Myst IV: Revelation



Cena: 8.990 SIT
Članska cena:
Samo: 8.090 SIT

THRUSTMASTER®

Vodilni igralni pripomočki. GARANCIJA-1 LETO. Servis zagotovljen tudi po izteku garancije.

Dual Triger Gamepad PC/PS2

NOVO!

Za PC in Ps2

Cena: 6.490 SIT

Digital 3 Gamepad

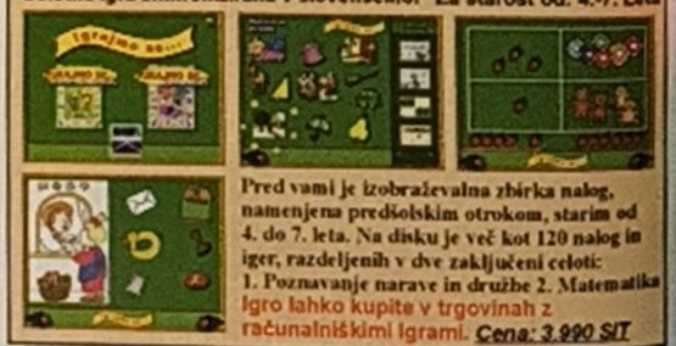
Cena: 3.690 SIT

Enzo Ferrari Force GT

Cena: 25.990 SIT

NOVA OTROŠKA IGRA: IGRAJMO SE

Celotna igra sinhronizirana v slovenščino! Za starost od: 4.-7. Leta



Pred vami je izobraževalna zbirka nalog, namenjena predšolskim otrokom, starim od 4. do 7. leta. Na disku je več kot 120 nalog in iger, razdeljenih v dve zaključeni celoti: 1. Poznavanje narave in družbe 2. Matematika

Igro lahko kupite v trgovinah z računalniškimi igrami. **Cena: 3.990 SIT**

Wireless Dual Triger Gamepad

NOVO!

Cena: 11.990 SIT

NOVA OTROŠKA IGRA: MOJCA

Celotna igra sinhronizirana v slovenščino! Za starost od: 4.-6. Leta

Igra je namenjena otrokom med 4. in 12 letom starosti, še posebaj pa se je bodo razveselile punce. V igri se boste skupaj z Mojco pozabavali pri pospravljanju dnevne sobe, pri risanju itd. Igro lahko kupite v trgovinah z računalniškimi igrami. **Cena: 3.990 SIT**

NOVA OTROŠKA IGRA: SVET ŠTEVILK

Celonta igra sinhronizirana v slovenščino! Za starost od: 4.-8. Leta

Igra je namenjena otrokom med 4. in 8. letom starosti, Igra vsebuje več kot 70 edukativnih, matematičnih nalog in iger. 3D igranje iger.

Igro lahko kupite v trgovinah z računalniškimi igrami. **Cena: 3.990 SIT**

Postanite član CD-ROM kluba in kupujte z 10% popustom! Pri nakupu v trgovinah ali preko pošte dobite nakupovalno kartico za nadaljne popuste!

Parkiranje v garažni hiši CITY! Pri nakupu nad 4.000 SIT prejmete BON za brezplačno parkiranje!
PRI VSAKEM 6. NAKUPU PREJMETE IGRO DARILO!

Prodaja po pošti.
Poštnino plačamo mi!

DANES NAROČITE JUTRI ŽE DOBITE

NEODVISNOST

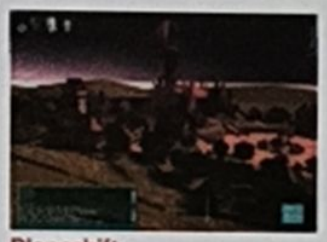
Domače programerstvo je živo in zdravo, smo odkrili pri *PCF*, ko smo si ogledali brezplačne igre.

Računalniške igre niso to, kar so bile, nas je zadnjič poučil nek taksist. Dandanes igre ne premorejo nobene domišljije. *Doom III* je v bistvu *Quake* z jajci, nam je razložil. Nenavadno, toda morali smo mu dati prav. Trdili bi lahko namreč, da je razvoj komercialnih iger doživel rahel zastoj. Založniki želijo igre, ki bodo zanesljivo prinesle velike količine denarja, in ne norih, novih idej – česar pa tudi ni težko razumeti, saj ljudje po pravilu ne kupujejo ničesar niti rahlo drugačnega ali nenavadnega. Kam se torej lahko obrnemo, če smo siti izpraznjenih formul? Modifikatorska skupnost je lahko izhod v stiski, vendar tudi njo samo čedalje bolj požira orjaški stroj določenih velikih korporacij.

Ne, če resnično želimo izkusiti nekaj novega, moramo ponovno odkriti lastne korenine. Vrniti se h kulturi, ki je prvotno sploh rodila naš hobi. Čas je, da se vrnemo k domačemu programerstvu. Razvijanje neodvisnih iger ima namreč veliko prednosti. Za začetek ste šef vi sami. Nihče vam ne bo rekel, da je Vampirska limona, opremljena s padalom, neumna ideja. Prav tako ni nobenih časovnih rokov, razen tistih, ki jih postavite sami. (Razen seveda če ste pritegnili pozornost neskončne zaloge potencialnih ljubiteljev igre, ki visijo na internetu in čakajo na Naslednjo Veliko Stvar. Ti tipi so lahko neučakani.) Če ste uspešni, lahko z delom, ki ga imate najraje, zaslužite tudi za preživetje. Podjetja, kot so Chronic Logic (**www.chroniclogic.com**), Reflexive (**www.reflexive.com**) in Alawar Entertainment (**www.alawar.com**), vlečejo ubijalske zaslužke z izdelovanjem in promocijo neodvisne programske opreme. Takšna podjetja služijo veliko denarja s tem, da ponudijo del svojih iger popolnoma brezplačno in vas nato povabijo, da plačate za novejše različice. In pri tem ne govorimo o demo igrah z eno samo stopnjo. Podjetja, kot sta id in Epic, se lahko za svoj današnji položaj zahvalijo sharewaru. Najboljša stvar pri neodvisnih igrah pa je, da so narejene s čisto strastjo. Brez kapitala in pritiska založnikov – te igre preprosto ne bi obstajale, če njihovi razvijalci ne bi bili 100% vdani svojim projektom. Na tem prizorišču je namreč veliko energije, ki jo pogrešamo pri večini komercialnih naslovov. Ti ljudje imajo svoje igre tako radi, da jih pogosto ponudijo brezplačno, samo zato, da bi vam pokazali, na kaj so tako ponosni. Na spletu lahko najdete na stotine zares kakovostnih iger in skupnosti tisočerih igralcev, ki jim ne pride niti na misel, da bi kdaj plačali mesečno naročnino za njihov najljubši MMORPG, ko pa ga lahko igrajo brezplačno. Ko boste preizkusili 40 brezplačnih lepotic na naslednjih straneh, se jim boste morda pridružili tudi sami..

Igranje vlog

Sprehodite se naokoli in zbirajte predmete

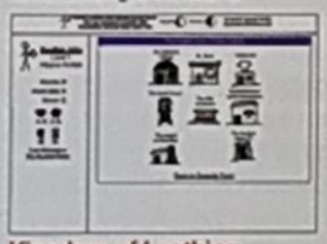


Planeshift

www.planeshift.it
MMORPG v polnem 3D, ki uporablja pogon *Crystal Space*. Njegov cilj je ponuditi brezplačno alternativo *EQ* ali *DAOC*. Ta slika je iz izdaje Molecular Blue, v času, ko to prebirate, pa bi morala izti tudi veliko lepša različica Crystal Blue.
Najboljše Profesionalna kakovost. Verjetno se sprašujete, čemu so namenjeni tisoči tolarjev naročnine v komercialnih igrah MMORPG.

Priston Tale

http://eng.pristontale.com/
Dovršeno izdelan, delno brezplačen korejski RPG. Zanimive zadeve so dostopne le na višjih stopnjah za naročnino, kljub temu pa tudi na (brezplačnih) nižjih stopnjah ponuja več kot nekateri MMORPG v celoti. Glavna slaba stran je velikanska, 780Mb velika datoteka, ki jo morate sneti z interneta.
Najboljše Po vizualni plati najlepša med naštetimi igrami, vendar ni brezplačna v strogem pomenu besede.

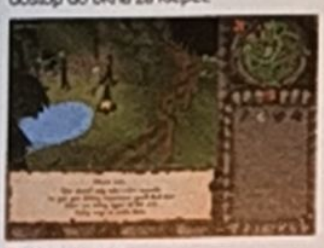


Kingdom of Loathing

www.kingdomofloathing.com
"Bi mi kak prijazen Seal Clubber skoval linolejno-mesno gorjačo?" Besede, ki jih ne slišite vsak dan, pa tudi besede, ki povzamejo posrečene norčije *KoL*. RPG, ki temelji na besedilu in otročjem videzu, za tiste, ki bolj kot senčnike pikslov cenijo humor.
Najboljše Testi, ki jih postavlja The Ghost Of The English Language, s katerimi dokažete, da si zaslužite dostop do okna za klepet.

Eternal Lands

www.eternal-lands.com/
Soliden, a rahlo nedomišljijski MMORPG z znano (in rahlo staninsko) zgradbo. Čeprav teče v treh dimenzijah, se najbolj spominja na *Ultimo Online*. Bojevanje z zajci, kupovanje plaščev in razvoj lastnine; da, igralci UO se bodo počutili kot doma, le da v *Eternal Lands* ne bodo rabili plačati najemnine.
Najboljše Nadzor je zelo intuitiven, pa tudi začeti je enostavno..

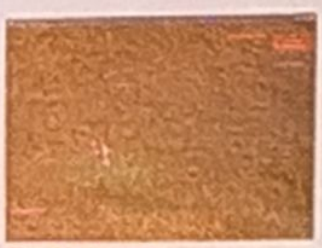


Runescape

www.runescape.com
Shockwave 3D MMORPG s 360-stopinjsko kamero. Ker ni z interneta potrebno naložiti ničesar, jo lahko igrate med odmorom za kosilo. Ponuja veliko priložnosti za druženje in izpolnjevanje nalog. Zaradi vodičev po korakih se ne boste nikoli spraševali, kaj morate storiti in kako.
Najboljše Velikost in podrobnosti sveta glede na naravo igre (teče v brskalniku).

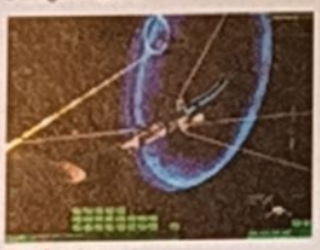
Terraworld Online

www.terragaming.net
Zeldi podobna igra s pogledom od zgoraj, z osnovno grafiko in vmesnikom. Dobro mesto za začetek, če ste občasni igralec RPG ali nimate časa za tiste dolgotrajne igre. *Terraworld* je nekoliko prevelika za svoje dobro, saj zaradi majhne populacije lahko tu in tam deluje puščobno.
Najboljše Zelo preprosta za igranje, a nekoliko preveč enostavna v primerjavi z drugimi naslovi.



The Universal

http://theuniversal.net/index.php
Nadrealistična simulacija gradnje sveta, v kateri igralci ustvarjajo vesolje, ki ga naseljujejo sami. Letijo preko celotne galaksije in obiskujejo druge svetove, ki so jih ustvarili drugi igralci, pri čemer niti dva ne bosta enaka. Če boste preizkusili samo enega izmed teh brezplačnih RPG-jev, naj bo to ta.
Najboljše Ko izveste, da je v *The Universal* najboljši začetni lik "Dvokrilec Jezus".

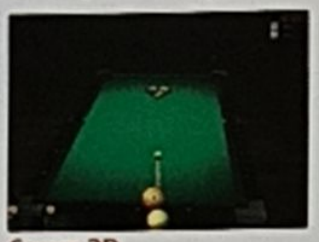


Darkspace

www.darkspace.net
Pozabite monotonijo *Eve* in preizkusite *Darkspace*, križanec RPG/RTS/vesoljske strelske igre, ki ni za plašne. Igralci se pridružijo frakciji in igrajo vlogo, ki jo flota potrebuje v določenem trenutku, pa naj bo to vlačilec ali bojni pilot. Tako kot v *Priston Tale* so višje stopnje na voljo le za naročnino.
Najboljše Epske bitke, v katerih vsako ladjo pilotira igralec.

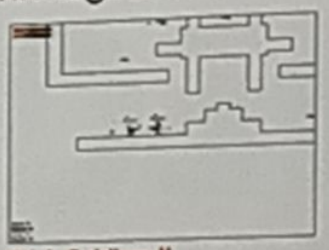
Raznovrstne

Brezplačne igre, ki jih ni mogoče stlačiti v žanrske predalčke!



Carom 3D

http://www.carom3d.com/
Povsem preprosto najboljša simulacija biljarda, ki je ni mogoče dobiti za denar. V *Caromu* igrate zoper različne nasprotnike s celega sveta preko enostavnega sistema soban, vključuje pa vse različica biljarda od snookerja do karambola. Ni ravno najlepši računalniški biljard, je pa zato vsestranski.
Najboljše Raznolikost in intuitiven nadzorni sistem.



Stick Soldiers II

www.whitespaceunlimited.com
Strelska akcija z do zob oboroženimi možici iz črtic ne bi smela biti tako dolgotrajno privlačna. Izdelovanje map je enostavno z vgrajenim urejevalnikom (črte znate risati, mar ne?), za naslednjo različico pa obljubljajo tudi podporo za večigralstvo. Pazite se, ljubitelji streljanja.
Najboljše Če vam odpihnejo glavo, se lahko nekaj časa opotekate naokoli in si jo poskušate priboriti nazaj!

Yoda Soccer

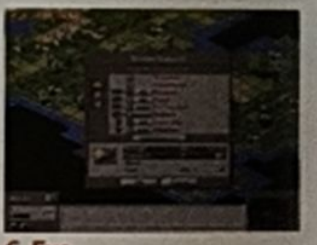
http://yodasoccer.sourceforge.net
Ta predelava *Sensible Soccerja* je natančno tako dobra kot izvirnik. Zaradi besne akcije si jo morajo obvezno ogledati tako stari ljubitelji *Sensija*; kot tudi novinci. Je odprtokodna igra, za katero so že na voljo dodatki, kot so ekipe in oprema.
Najboljše Sijajna igra za nostalgične ljubitelje žogobrca. Opazili pa smo očitno odsotnost Yode.

S.U.A.V.E.

www.blinken.com/suave.html
Prva stvar, ki jo boste opazili, je hitrost. V *S.U.A.V.E.* se boste potikali po zapletenih arenah v vašem bojnem tanku in zadali vročo svinčeno smrt vsem, ki se vam postavijo na pot. Soliden videz in odličen zvok ji dajeta profesionalen pridih.
Najboljše Zabaven način, na katerega vaš tank poskakuje okoli svoje osi, ko preklaplja med dvema orožjema. Ljubko, ni kaj.

Counter-Strike 2D

www.cs2d.com
Fuj pa Source, 2D *CS* je prava stvar! Če ste kdaj igrali najbolj priljubljeni mod na svetu, dolgujete sami sebi, da si ogledate to igro. Vse vaše najljubše stopnje iz *CS* so zvesto poustvarjene v 2D pogledu od zgoraj, neverjetno pa je, da so pri tem ohranili toliko igralske izkušnje.
Najboljše Ko boste po vsem tem času ponovno odkrili vašo ljubezen do *CS*. Tako dobra je, da že skoraj meji na umetnost.

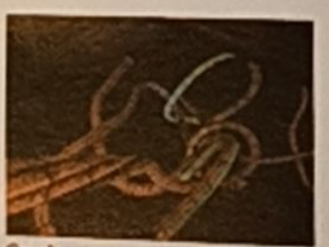


C-Evo

www.c-evo.org
Izvirno zasnovana, da bi odpravila vse, kar je avtor videl kot napake v *Civilization 2*. *C-Evo* je elegantna in napeta igra, ki predstavlja veliko več kot navadno emulacijo. Zlahka se kosa s *Civ2*; čeprav nima Elvisu podobnega svetovalca, pa ima vse drugo.
Najboljše Spoznanje, da ste celi dva dneva preživeli ob igranju solidne, a popolnoma brezplačne igre.

Horrorween

www.horrorween.tk
Ta prefinjena in preprosta strelska igra je podobna križancu med *Crimsonland* in *Buffy*. Z avtomatskim orožjem se boste morali braniti pred neskončnimi navali zombijev. Grozljiv nezakonski sin *Robotrona 2084* in *Resident Evil*, ki uporablja pogled od zgoraj, sicer ni ravno inovativen, zato pa je narejen z obilico stila.
Najboljše Vznemirjenje, kadar vam gre zares za nohte.

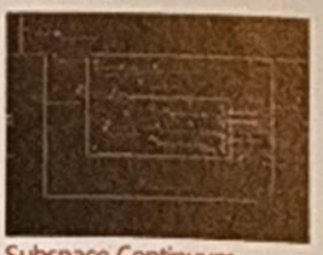


Snok

www.tihlde.org/~torbjorv/snok
Snok je tako rekoč na skrajnjem robu brezplačnih programov in je 3D različica *Snake*. Se spomnite tistega prizora iz *The Abyss* s stvorom iz vode? Tako nekako izgleda *Snok*. Izogniti se lastnemu telesu v svetu ničelne gravitacije *Snoka* je dovolj zahtevno, večigralstvo pa morate preizkusiti, da bi zadevi sploh lahko verjeli.
Najboljše Večigralski način *Snok* je resnično nevarjetno napet.

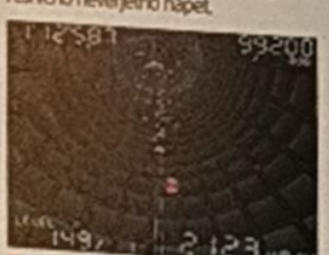
Cannon Conflict

www.ratol.fi/~spousi/cconf
Še ena predelana dobrota: s *Cannon Conflict* je *Rampart* doživel plastično operacijo. Igra je razdeljena na faze gradnje in napadanja. Oba igralca imata na razpolago kratek čas za izgradnjo obrambe, preden poskušata razstreliti nasprotnika. Prava mikro strategija, ki meji na besno bombardiranje.
Najboljše Omrežna igra, v kateri dobro prebutate tipa pri sosednji mizi.



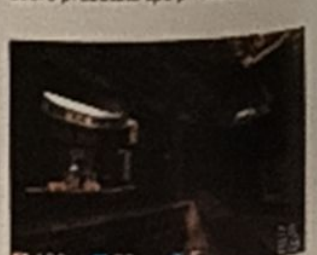
Subspace Continuum

http://beginners.subspace.net
Subspace se že od 1996 uveljavlja kot izvrstna 2D vesoljska strelska igra, na videz pa deluje precej bolj enostavna, kot je v resnici. Na prvi pogled je masivna večigralska strelska igra svobodne oblike, vendar pa multiverz *Continuuma* razkriva plast za plastjo podrobnosti, če se ga opogumite razskovati.
Najboljše Devet let izboljšav je iz *Continuuma* naredilo popolno igro. Zares brezhibno.



Torus Trooper

www.asahi-net.or.jp/~cs8k-cyu/windows/tt_e.html
Stilizirana strelska igra, nekje vmes med *Ballistics* in *Rez*. Velikokrat je na zaslonu več krogel kot praznega zaslona, uspeh pa je odvisen od sposobnosti izogibanja smrti in ne toliko od pobijanja hord sovražnikov.
Najboljše Ko premagate najboljši rezultat. Kdaj se bili nazadnje v ekstazi, ker ste izboljšali najboljši rezultat?



Cube

www.cubeengine.com
Kljub malemu številu prvoosebnih strelskih iger, premore *Cube* nekaj inovativnih značilnosti, med katerimi izstopa sposobnost spreminjanja stopenj med samo igro. S pritiskom na gumb lahko iz tal povlečete zidove in postavite obrambo za lastno varnost.
Najboljše Oblikovanje stopenj je le redko tako preprosto prijetno.

Flash

Spletne igre za računalniške berače

Robot Rage

www.miniclip.com/robotrage.htm
Impresivni 3D pogon je gonilna sila te posnemovalke *Robot Wars*. V delavnici morate sestavti robota po meri, ga odeti v seksi barve, potem pa vašo stvaritev spustiti v svet, poln robotov. Nato ga opazujete, kako seka skozi vrste sovražnih robotov.
Najboljše Ko zabrišete nasprotnikov ponos v ognjeno brezno.

Risk

www.janssenweb.net/design/riskpage.html
Torej, igre za *Flash* različico klasične namizne igre *Risk*. Je potrebno še kaj dodati? Po grafični plati je izredno preprosta, prednost ima namreč osnovna kompleksnost igre in ne njena zunanja lepota.
Najboljše Nikoli več ne boste na kuhinjski mizi imeli postavljene plošče za Risk po več dni zapored.

Trials: Construction Yard

www.miniclip.com/trialscy/trialscy.htm
Bralci določene starosti se bodo spomnili sobotnih juter ob igri *Kick Start* in njeni glasbi. *Trials: Construction Yard* jo je znova pripeljala nazaj. V resnici gre za igro, polno uganik in upoštevanja fizike, v kateri morate premagati nemogoče zahtevne terene na posebaj prilagojenem motorju.
Najboljše Ko končno obvladate motor, boste res navdušeni.

Sherwood

www.maidmarian.com
Zaradi pomanjkanja prostora je vključena sem, namesto v razdelek RPG, a *Sherwood* ni nič drugega kot skupinska zabava z meči in sekirami, ki pa si tudi ne prizadeva biti kaj več od tega. Impresivna pa je kakovost 3D pogona za igro, ki teče v brskalniku. Prostor za druženje in lov na pajke.
Najboljše Videti 15 neznancev, ki se združijo, da bi pokončali pošast.

Three Foot Ninja

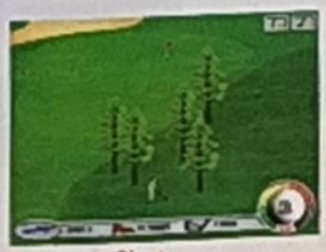
www.miniclip.com/ninja.htm
Presenetljivo krvava pretepaška igra. Za sicer ljubko risankasto grafiko se skriva nasilna igra. Morda se vam bo zdelo, da je vaš ninja zaradi svoje majhnosti v slabšem položaju, vendar so na srečo tudi vaši sovražniki enako vertikalno prikrajšani na zelo podoben način.
Najboljše Ko vam uspe zaključiti 1. poglavje v načinu Hard, saj je učna krivulja tako strma, da boste potrebovali kavlje in dolgo vrv.

Netron

www.cybermonkey.jp/english/
Spket ponuja veliko predelav igre *Tron*, *Netron* pa je *Flash* različica, ki vključuje največ možnosti. Izstopa tudi zaradi solidnega 3D pogona s spodobnimi učinki delcev in podporo večigralstvu. Kosa se lahko z velikani, ki ne temeljijo na *Flashu*, kot sta *Armagetron* in *Gtron*.
Najboljše Nadzor motorja je izvrsten in zelo odziven, zaradi česar je dirkanje pravi užitek.

Acno's Enegizer

www.miniclip.com/acno/acno.htm
Ko bi se radi odpočili od osupljivih 3D *Flash* pogonov, si oglejte klasično miselno igro *Acno's Energizer*. Premišljeno oblikovanje stopenj zagotavlja, da se je ne boste tako zelo hitro naveličali.
Najboljše Vsaka stopnja ima geslo, zato ni nobene potrebe po ponavljanju stopenj, ki ste jih že končali.



Pressure Shot

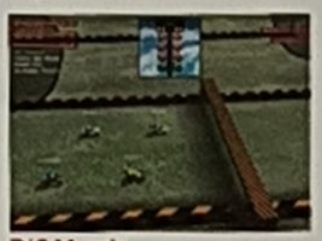
www.miniclip.com/pressureshot.htm
Slika je nekoliko zavajajoča: v resnici gre za 3D simulacijo golfa. Namesto realno-časovnega zamaha z miško uporablja merilnik moči udarcev. Namesto da bi igrali na enostavnih terenih, boste postavljeni pred različne izzive – kar naprej boste obtičali v bunkerju ali sredi gozdov.
Najboljše Dober nabor možnosti in spodoben merilec moči zamaha..

Prav tako priporočamo

Zveza za neodvisne igre je navdušena nad...

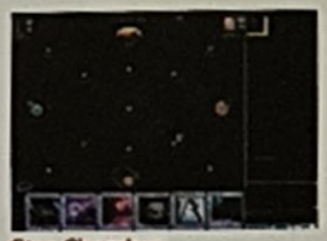
Kisses

www.thejuckett.com/games/Kisses
Na severu je mrzlo in Eskimi si morajo medsebojno pomagati pri ohranjanju toplote. V *Kisses* za preživetje zbirate ribe in les in se družite z drugimi vaščani. Objemi, eskimski poljubi in darila bodo izboljšali vaš položaj, ignoriranje in žaljenje ljudi pa ga bo znižalo.
Najboljše Ko imate več romanc za hrbtom svoje punce.



R/C Muscle

www.rcmuscle.com
Izvrstno modelirano dirkanje z radijsko vodenimi avtomobili. Igralci lahko ustvarijo in prilagodijo lastne avtomobile in jih nato preizkusijo v online turnirjih. Kamera je statična in ustvarja občutek prave dirke, pa tudi celotna igra deluje zelo realistično. Vodenje avtomobilov je še posebej dobro izvedeno.
Najboljše Ko si z zmagami na dirkah prislužite še boljše dodatne dele za vaše dirkalne avtomobile.



Star Chamber

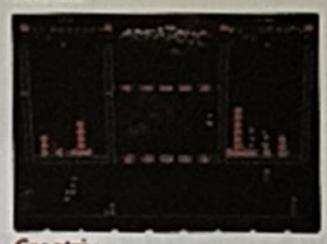
www.starchamber.net
Vesoljska strategija/igra trgovanja s kartami, za katero ste dejansko precej prestari. Kar pa ne ustavi več tisoč igralcev, da bi sodelovali na velikanskih spletnih turnirjih. Igralci se bojujejo s kartami v stilu serije *Pokemon*, da bi zavzeli področja na igralni plošči. Izbirate lahko iz velikega števila kart, tako da je strategija precej kompleksna.
Najboljše Neskončna globina taktičnih možnosti.

N

www.harveycartel.org/metanet/n.html
Ploščadna igra, ki temelji na fiziki. Nadzirate majhnega možica, ki spominja na ninjo, in ta polzi in se odbija skozi stopnje, polne nemogočih skokov. V stopnji morate zbrati vse kovance, preden vam zmanjka časa, da odklenete vrata v naslednjo stopnjo.
Najboljše Elegantno gibanje N-ja je zelo prepričljivo.

Revolved

www.alteregostudios.com
Občasno naletimo na miselno igro, ki je sposobna veliko več, kot le odžreti vašo urico za kosilo. Taka je bila *Arcade Lines*, zdaj pa ji sledi *Revolved*. Cilj igre je ustvariti obarvane kocke z vrtenjem kvadratov z istimi ploskvami.
Najboljše Potencial za strategijo. Za večje število točk lahko razvrstite in sprožite zaporedne kombinacije kock.

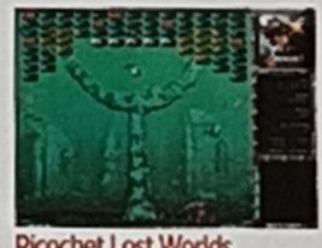


Creatrix

www.ultrafish.com/creatrix/
Ob bežnem pogledu vam odpustimo, če ste pomislili, da gre le za klon *Tetrisa*. Dva igralca poskušata dopolniti nasprotnikovo stran, nato pa zgraditi naprave iz delov na lastni strani in se pomeriti v boju na spodnjem odseku. Zmagovita naprava se nato prestavi in izpolni nasprotnikovo stran.
Najboljše Po nekaj igrah lahko zgradite zares nore naprave..

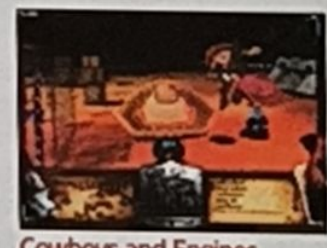
Global Defense Network

www.evertt.com/moreinfo_gdn.htm
Najpomembnejša stvar pri GDN je nitem. Sestreliti morate veliko raznovrstnih tarč, ki letijo naokoli v zaprtem prostoru, da počistite razdelke. Predmeti so lahko izstreljeni po vzoru glinenih golobov, se pojavijo kot tarče ali padajo kot listje. Zvijača je v tem, da zadenete tarče v ritmu glasbe.
Najboljše Nemogoče jo je igrati, ne da bi zraven na stolu migali z rito.



Ricochet Lost Worlds

www.ricochetlostworlds.com/
Na spletu lahko najdete veliko brezplačnih klonov *Breakouta*, med njimi pa izstopa serija *Ricochet*. Zadnja različica, *Lost Worlds*, formuli fantastičnih priboljškov, divjega žongliranja z žogami in dobro oblikovanih stopenj doda še podrobna okolja. *Ricochet* je še zmeraj najboljša igra te vrste daleč naokoli.
Najboljše Občutek pomembnosti, ker lahko žonglirate z osmimi žogicami hkrati.

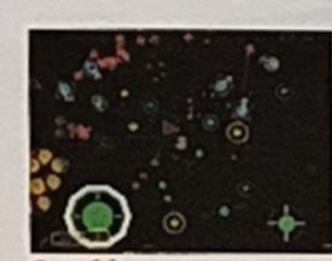


Cowboys and Engines

www.cowboysandengines.com/
Ne ravno masivno večigralska, a temu precej podobna. Edini strežnik je neke vrste igrišče za norčije, smetišče divjega Zahoda, polno igrač, kot so strelišča in pogo palice. Je kraj za zabavo in druženje. Nobenega pravega cilja nima, zato preprosto uživajte.
Najboljše Izredno delo na 3D pogonu je spet dejavnik, zaradi katerega je ta projekt tako impresiven.

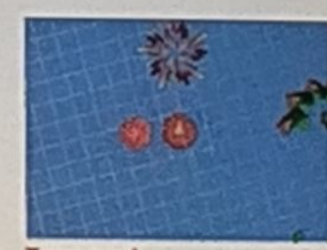
Rock Station

http://mypos.ngphouse.com
Struktura *Rock Station* bolj spominja na pretepaške igre kot na vesoljsko strelsko igro. Bojujete se z vedno bolj zahtevnimi nasprotniki, da pridete na vrh. V glasbeno mapo vstavite lastne datoteke MP3, *Rock Station* DJ pa jih predvaja med igranjem.
Najboljše Divji spopadi v vesolju ob spremljavi zvokov vaše priljubljene glasbe. Čudovito.



Gate 88

www.queasygames.com/gate88/
Gate 88 morate videti v gibanju, da bi jo lahko zares cenili. Ta slika deluje statično, v igri pa vse prelepo utripa in drhti. *Gate 88* si lahko predstavljate kot stilizirani *2D Homeworld*. Graditi morate obrambo in kupole z mitraljezi, nato pa za napad na vaše nasprotnike masovno producirati bojevnike.
Najboljše Za izdajanje ukazov morate poleteti naravnost v spopad, tako da se pred bitko ne morete skriti.



Transcend

http://transcend.sourceforge.net/
Tukaj je cilj zbirati figure po vsej mreži in ustvariti kolaž na sredini. Zvočni val premika to središčno ploskev in ustvari glasbo. Bolje kot sestavljate, bolj zmogljiva postajajo vaša orožja, s katerimi uničujete anti-figure, ki poskušajo razbiti vaš kolaž, in dokončate stopnjo.
Najboljše Čista izvirnost igre..

Digitalni fotoaparat RICOH CAPLIO R1V

Ločljivost 5M točk, 4.8x optični / 3.6x digitalni, zoom, wide zoom funkcija, 1cm makro način, 12MB notranjega spomina + SD reža, 0.8s - najhitrejši zagon na svetu, snemanje video posnetkov z zvokom, garancija 1 leto

Največja izbira prenosnih računalnikov, računalnikov, LCD zaslonov, tiskalnikov in ostale računalniške opreme na enem mestu!

17.990

INK Jet tiskalnik CANON PIXMA IP 2000
Ločljivost 4800x1200 dpi, hitrost do 20 čb. str./min. in do 14 barvnih str./min., USB vmesnik, podpira PictBridge za neposredno tiskanje iz fotoaparata, garancija 1 leto

8x 5.499

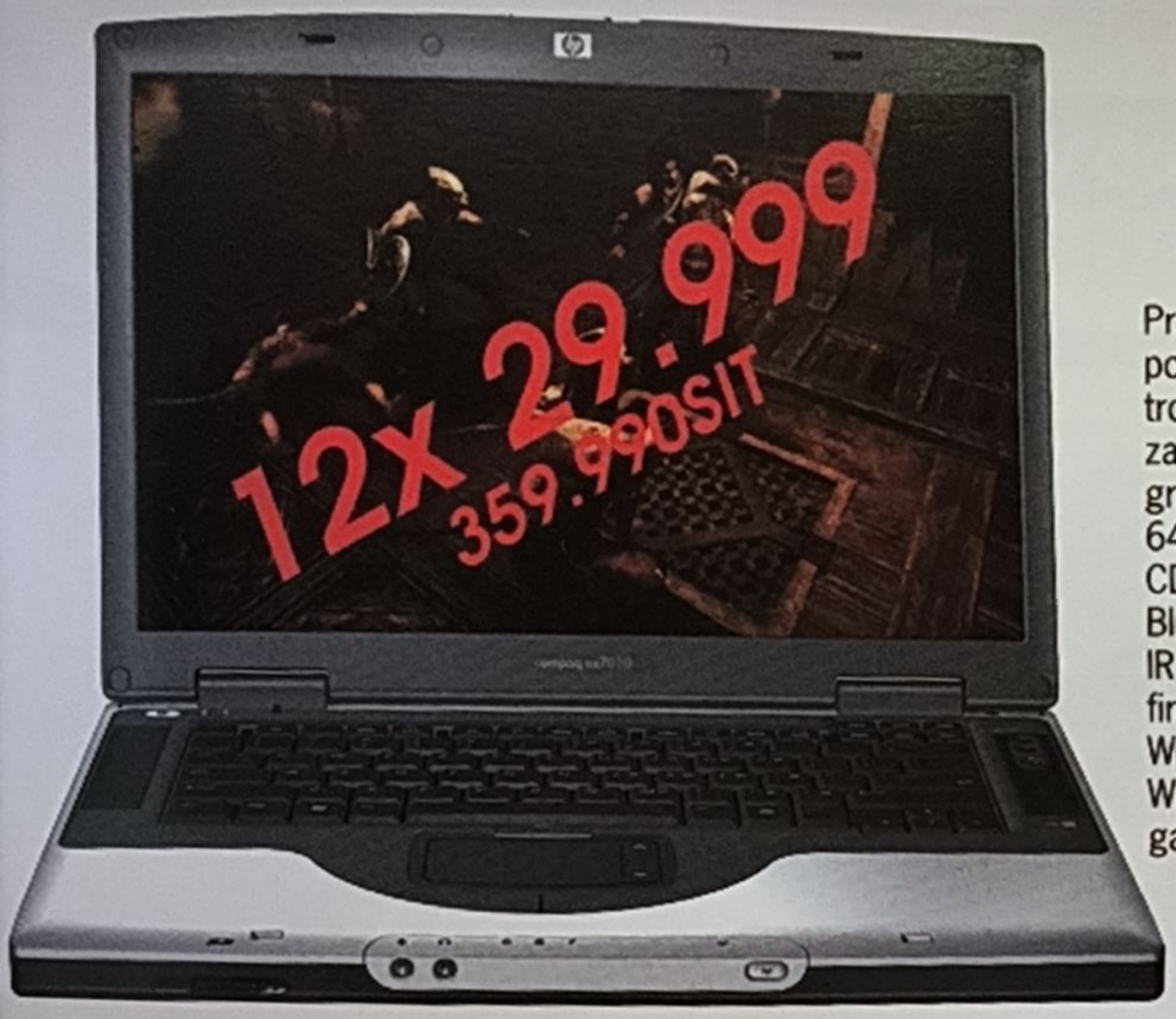
43.990SIT
Multifunkcijska naprava BROTHER DCP 210C
Barvni tiskalnik: hitrost do 20 str./min. čb in 14 str./min. barvnih, max ločljivost 1200x600 dpi
Kopirni stroj: ločljivost do 600x1200 dpi, povečava in pomanjšava 25% do 400%
Optični čitalec: ločljivost do 600x2400 dpi, barvna globina 36/24
Foto center: tiskanje iz kartic: compact flash, smart media, memory stick, secure digital in xD kartice
Faks
USB vmesnik
garancija 1 leto

Harvey

hitri potrošniški kredit do **12 mesecev brez obresti**

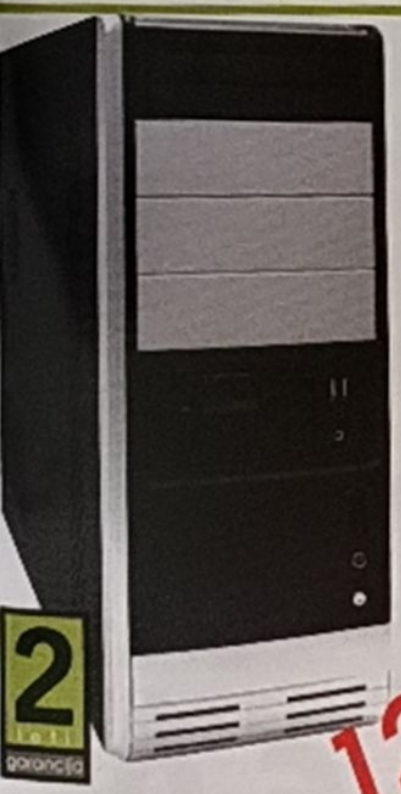
•LETALIŠKA 3D•LJUBLJANA•ODPRTO 7 DNI V TEDNU•PON.-S
•POHIŠTVO•SPALNICE•DNEVNE SOBE•KUHINJE•SEDEŽNE GARNITURE•AVD

renosni računalnik HP NX7010



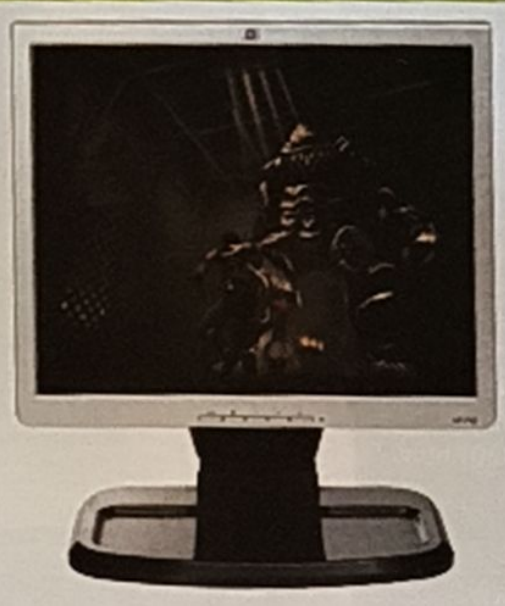
GARANCIJA najboljša IZBIRA

Procesor Intel Pentium Centrino 1700 MHz,
pomnilniški modul 512 MB,
trdi disk 40 GB,
zaslon 15,4 palčni TFT WXGA+ 1280x800,
grafična kartica ATI Mobility RADEON 9200, 64 MB,
CD-RW/DVD enota,
Bluetooth,
IR vmesnik,
firewire,
WLAN 802.11 b/g,
Windows XP PRO,
garancija 1 leto

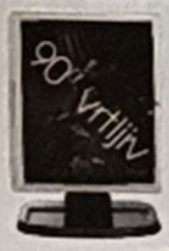


Osebni računalnik
PC view THUNDER
Procesor Pentium-4 3,0 GB,
pomnilniški modul 512 MB,
trdi disk 120 GB 7200 rpm,
DVD+/-RW enota,
grafična kartica ATI Radeon 9550 256 MB,
zvočna kartica 5.1 integrirana na osnovni plošči,
mrežna kartica integrirana na osnovni plošči,
tipkovnica,
miška

12x 13.333
159.990SIT



12x 5.999
71.990
LCD zaslon HP L1740
Velikost 17 palčni,
priporočena ločljivost 1280x1024,
velikost pike 0.264mm,
kontrast 500:1,
svetilnost 300cd/m²,
odzivni čas 13 ms,
DVI vhod,
USB razdelilnik



3 leta garancija

Norman

do **12 mesecev brez obresti** *v obliki trajnega naloga*

PISARNA

Ustvarite varnostne kopije podatkov, hitro tipkajte in varno brskajte po internetu.

VARNOSTNE KOPIJE IN OBNAVLJANJE

Ta mesec smo priča nekaterim zanimivim novim izdajam. Podjetje Genie-soft je izdalo novo različico orodja za izdelavo varnostnih kopij in obnavljanje sistema - **Genie Backup Manager Home Edition.** Program lahko shrani varnostne kopije na veliko različnih medijev, vključno z zunanjimi/notranjimi trdimi diski, CD-ji, DVD-ji, prenosnimi pomnilniškimi napravami, oddaljenimi lokacijami z uporabo storitve FTP in izmenljivimi mediji. Programsko opremo lahko dobite neposredno pri Genie-softu na **www.genie-soft.com** za 9.250 SIT.

PRODUKTIVNO TIPKANJE

Podjetje Wamasoft je objavilo izdajo **Autotyping 1.1**, aplikacije, ki naj bi s prikazovanjem predlaganih besed in fraz, ki jih lahko izberete s seznama v okencu, zvišala hitrost tipkanja in zmanjšala število napak pri črkovanju. Vključuje tudi funkcijo učenja, ki zagotavlja, da bo program prepoznal tudi pogosto uporabljene besede, ki jih ne boste našli v slovarju. Podjetje zatrjuje, da je Autotyping združljiv z večino aplikacij za Windows. Za več informacij se odpravite na **http://www.wamasoft.com/autotyping/index.htm?prweb** ali pa snemite preizkusno različico z: **www.download.com/Autotyping/3000-2094_4-10318207.html** (celotna različica stane 5.520 SIT).

INFORMACIJSKA VARNOST

Pri podjetju Cyberscrub so se odločili ponuditi 15-dnevno preizkusno različico zmogljive aplikacije za brisanje trdega diska, ki zbriše datoteke tako, da jih ni mogoče več obnoviti, in odstrani vse dokaze pretekle aktivnosti na internetu. Kar je nedvomno zaželeno iz čisto očitnih razlogov. Vsem skeptikom naj povemo, da aplikacija presega standarde za trajno brisanje digitalnih informacij ameriškega Department of Defense (US DOD 5220.22). Potemtakem je res dobra. **www.cyberscrub.com**

Povejte svoje www.pcformatslo.net/forum

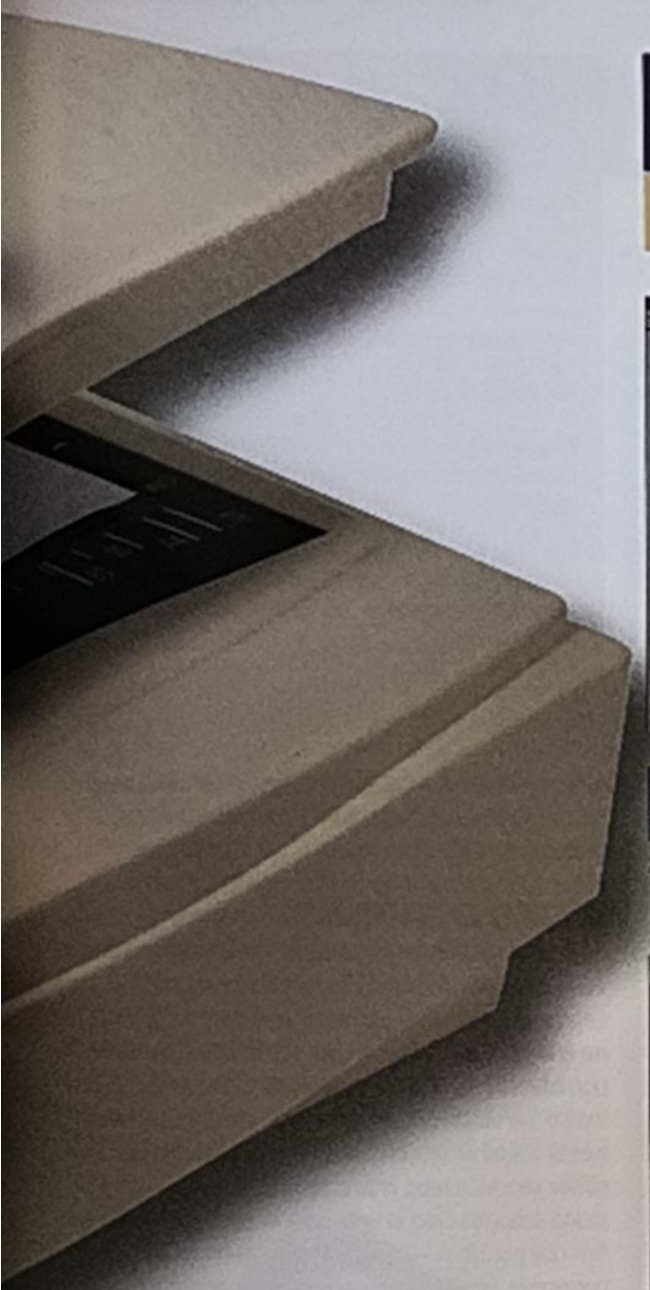
Delavnica

Skeniranje z Readiris Pro 6.0

PCF goji optimistično prepričanje, da bo zaradi te aplikacije za prepoznavanje znakov tipkanje postalo nepotrebno.

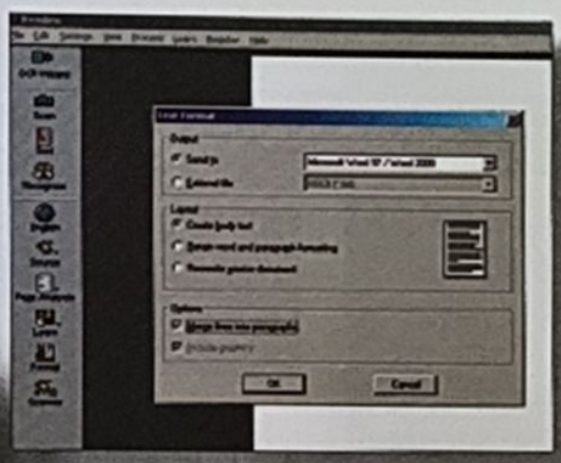
Saj veste, kako je. Nedeljsko popoldne: na tečne sosedove mulce ste se že naveličali stresati žaljivke, pred uro in pol pa se je na televiziji končal tudi prenos nogometne tekme. Ne preostane vam nič drugega, kot da se lotite digitaliziranja celotne zbirke Finžgarja, kar vam bo na žalost vzelo toliko časa, da se mesec dni sploh ne boste mogli pojaviti v službi. Razen če si seveda priskrbite zmogljivo programsko opremo za optično prepoznavanje znakov (Optical Character Recognition) in pioskega skenerja. Namesto da bi morali pretipkati roman o stanih Slovanih odstavek za odstavkom, lahko preprosto skenirate stran za stranjo in prepustite vso umazano delo aplikaciji OCR, ki ga bo opravila namesto vas. Kar je očitno skoraj 200-

Skenirajte dokumente z Readiris Pro

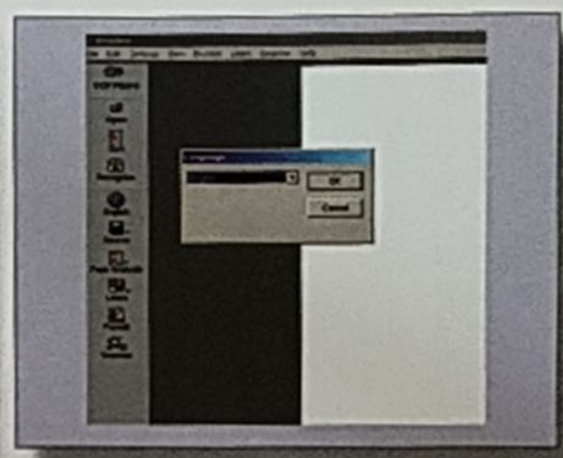


Šest korakov do prepoznavnosti

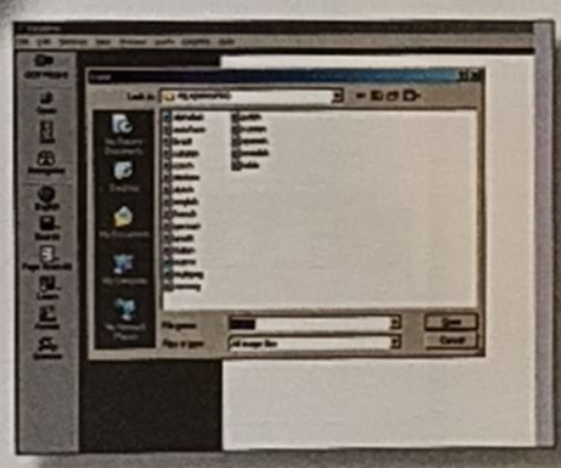
Delo z dokumenti pred skeniranjem



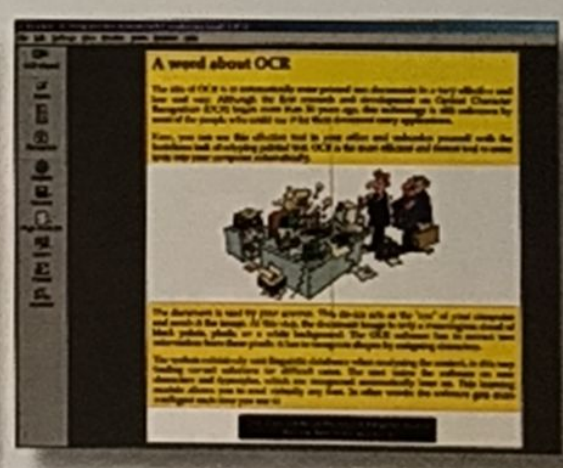
1 Iz menija z nastavitvami izberite **Text Format**, nato pa izberite aplikacijo, v katero bi radi uvozili besedilo. Izberite želene možnosti postavitve in ali želite v vaš dokument vključiti tudi grafiko.



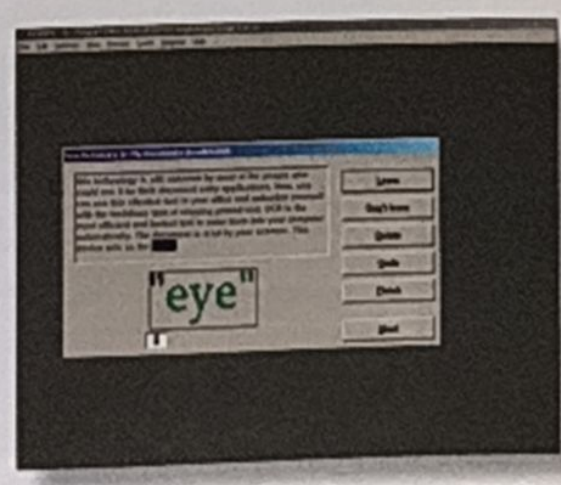
2 S seznama ikon na levi strani izberite **Input Language**, nato pa z istega seznama ikon izberite vaš vir. Izberite **Scanner to Acquire Directly** ali **Disk to Open a Pre-Scanned File**. Izključite možnost **Page Analysis**.



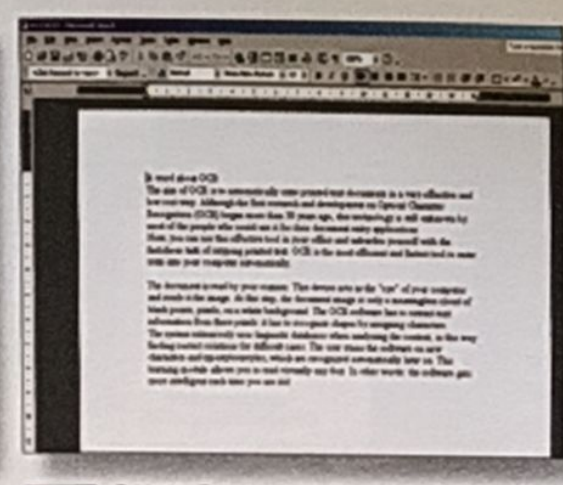
3 V tem primeru bomo odprli dokument pred skeniranjem. Iz menija **File** ali seznama ikon izberite **Open**, poiščite želeni skenirani dokument in pritisnite **Enter**, da dokument uvozite.



4 Ker smo izključili možnost **Page Analysis**, bomo ročno izbrali bloke besedila, ki ga želimo uporabiti. Preprosto kliknite in povlecite, da označite besedilo, ki ga želite uvoziti v vašo izbrano aplikacijo.



5 Pritisnite gumb **Recognize** v seznamu ikon, da pričnete s postopkom. Ker je omogočena možnost **Learning**, se pojavi interaktivni meni, ki preveri besede in zagotavlja, da program naslednjič takoj prepozna elemente besedila.



6 Pritisnite **Enter** in besedilo se bo odprlo v vaši izbrani aplikaciji. V tem primeru je programu iz originala uspelo narediti popolni izvleček – delno tudi zaradi kakovosti originalnega skeniranega dokumenta.

“Readiris Pro prepozna tako cirilico kot grško pisavo, pa tudi numerične tabele”

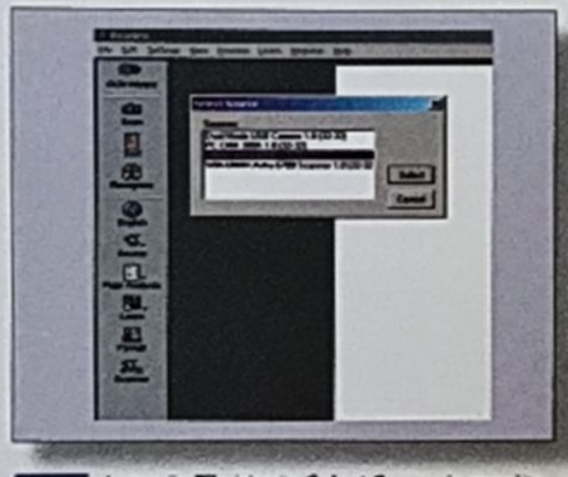
krat hitreje kot tipkanje, vsaj s celotno različico *Readiris Pro* 6.0, ki jo lahko najdete na tokratnem disku: procesira lahko – pozor! – 1.000 znakov v sekundi.

OCR ni v bistvu nič novega: raziskave te tehnologije so se pričele že v zgodnjih petdesetih letih 20. stoletja, nekatere še precej nedodelane različice (po današnjih standardih) pa so v sedemdesetih in osemdesetih letih že bile v prodaji, čeprav je večina med njimi prepoznavala le določene vrste in velikosti pisave. Danes so aplikacije OCR neprimerno pametnejše – nekateri novejši paketi ponujajo boljšo podporo za ne-tako-popolne originale, hkrati pa so sposobni tudi dovršenega oblikovanja dokumentov, vključno s stolpci, tabelami, številnimi spremembami pisav in celo grafiko. Vaš lastni program *Readiris Pro* 6.0 je sposoben vsega tega in še več – sposoben je prepoznati vse evropske jezike, vključno s cirilico in grško pisavo, delati v numeričnem načinu za prepoznavanje tabel in številk in jih uvoziti neposredno v razpredelnice. V končni rezultat lahko vključi tudi črno-bele, sivinske in barvne slike. S pomočjo vgrajenih orodij za overjanje in učenje lahko

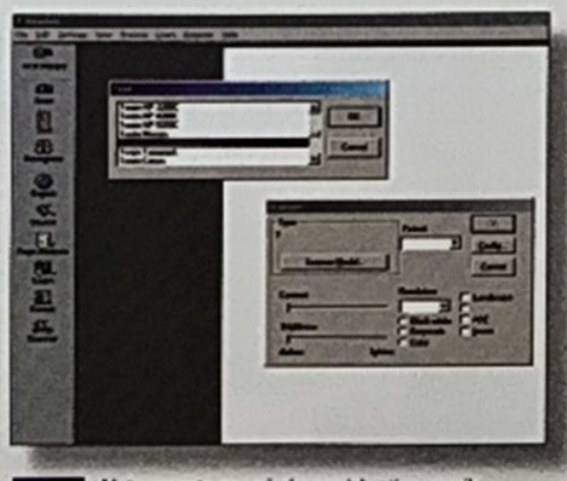
Za nadaljevanje vodiča obrnite stran...

Izboljšajte skeniranje slik

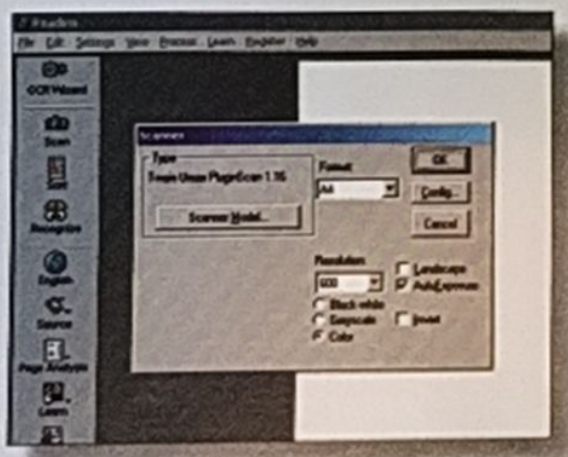
Skeniranje in prilagajanje z *Readiris Pro 6.0*



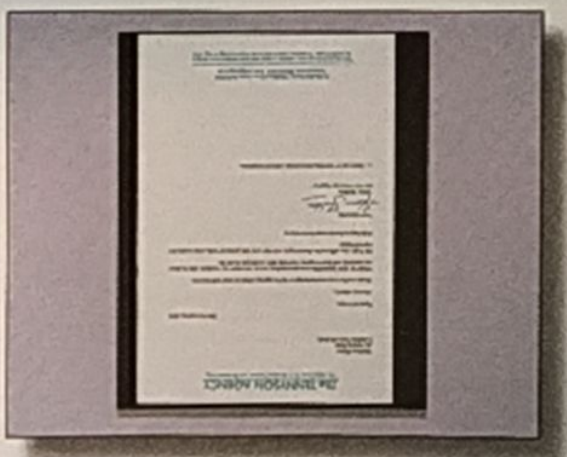
1 Iz menija **File** izberite **Select Source** in označite vaš skener, ki se bo samodejno prikazal na seznamu, če ste uspešno namestili gonilnike zanj.



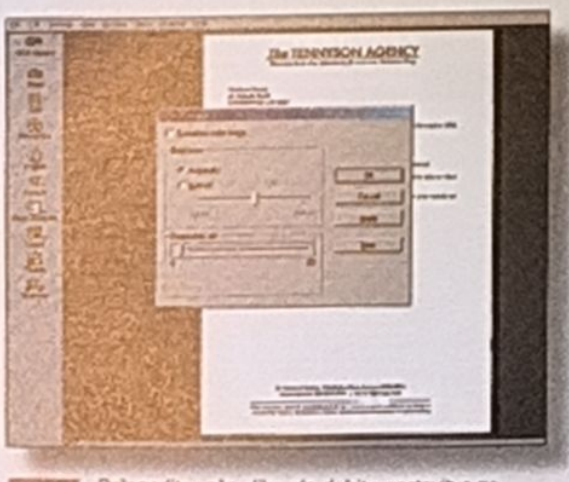
2 Nato morate za vaš skener izbrati vmesnik TWAIN. Če določenega modela ni na seznamu, lahko izberete generičen model proizvajalca ali pa možnost **TWAIN (other)**.



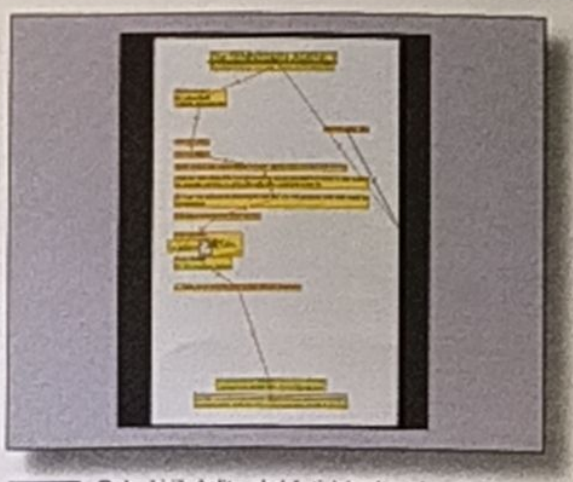
3 Nato izberite format, ločljivost in način – sivinskega, če želite ohraniti senčenje v sivinskih slikah, barvnega za barvne slike in črno-belega, če želite le besedilo.



4 Program bo zagnal vaš skener in prikazal sliko na zaslonu. Nato lahko sliko zavrtite ali ponastavite, če je niste pravilno poravnali.



5 Prilagodite vašo sliko, da dobite nastavitve za svetlost, ki izboljšajo natančnost, in uporabite **Despeckle**, da zmanjšate nepravilnosti ali šum pri črno-belih slikah, če je to potrebno. Uporabite Smoothen Colour, da povečate kontrast med besedilom in barvnimi slikami.



6 Dele, ki jih želite obdržati, izberite tako, da jih označite, ali pa uporabite avtomatizirano funkcijo **Analyse Page** s seznama ikon na desni strani. Ko ste zaključili, pritisnite **Recognize**.

NA DISKU

Readris Pro
Ker smo vam že predstavili nasvete za njegovo uporabo, nimate nobenega izgovora za uporabo raznih nezakonitih metod. Za namestitev boste potrebovali serijsko številko: 536012072004152.
www.irislink.com

Firefox
Izida Mozillinega *Firefoxa*, tekmeca *Internet Explorerja*, nikakor niste mogli spregledati. Prednosti vključujejo izboljšano varnost in vgrajeno orodje za blokiranje reklamnih oken.
www.mozilla.org/products/firefox

Turbo Cash
TurboCASH 7 je odprtokodni paket za računovodstvo, ki vključuje večino funkcij, ki jih potrebuje podjetje, vključno s popolnoma avtomatizirano funkcijo nadzora delnic, računovodstvom in še marsičim drugim.
www.turbocashuk.com

Deepburner
Zmogljiv paket za zapisovanje CD-jev in DVD-jev. Z njim lahko zapisujete podatke, foto CD albume, CD-je ISO ali DVD-je.
www.deepburner.com

tudi povečuje natančnost. Sposoben je še veliko drugih reči, ki pa jih tukaj zaradi pomanjkanja prostora ne moremo omeniti.

NASVETI ZA SKENIRANJE

Seveda pa je uspeh, ki ga boste imeli z *Readiris Pro*, v veliki meri odvisen od kakovosti vaših originalov čeprav gre za precej pameten program, pa še zmeraj ne zna brati misli. Prepričajte se, da vaši originali niso pomečkani in zgubani, če pa so, jih poskusite poliкati s toplim (ne vročim) likalnikom; če so predragoceni, da bi tvegali z likalnikom, jih poskusite za dan ali dva vložiti kot nadev sendviča med knjige. Nato se prepričajte, da je steklo skenerja čisto in brez pack in poskusite dokument čim bolj poravnati – *Readiris* ima vgrajeno možnost poravnave, vendar boste možnosti za napake zmanjšali, če boste postopek izvedli pravilno že sami. Tretja stvar, na katero morate biti pozorni, je, da skenirate pri spodobnih ločljivostih – če mu ne zagotovite dovolj informacij, od *Readris Pro* ne morete pričakovati nobenih čarovnij. Kako visoko ločljivost boste morali izbrati, je v resnici odvisno od kakovosti vašega skenerja, zato bo najbolje, da preizkusite nekaj vzorčnih dokumentov, skeniranih pri 300dpi in več ter si ogledate rezultate – višje ločljivosti, kot je potrebno, niso priporočljive, saj bodo velike datoteke očitno upočasnile proces skeniranja in procesiranja. Nazadnje za čim boljše rezultate skeniranja prilagodite kontrast in svetlost, s čimer boste zagotovili, da rezultati ne bodo ne pretemni ne presvetli za uvoz. Pa vas imamo, gospod Finžgar. **PCF**

Nadgradnja
Vas je *Readiris Pro 6* navdušil? Potem vi verjetno želite najnovejšo različico aplikacije. Omogoča pretvorbo dokumentov v format PDF in njihovo urejanje, vključuje pa tudi izboljšano orodje za skeniranje in boljše prepoznavanje barv. Vaša je za 24.400 SIT
www.widget.com

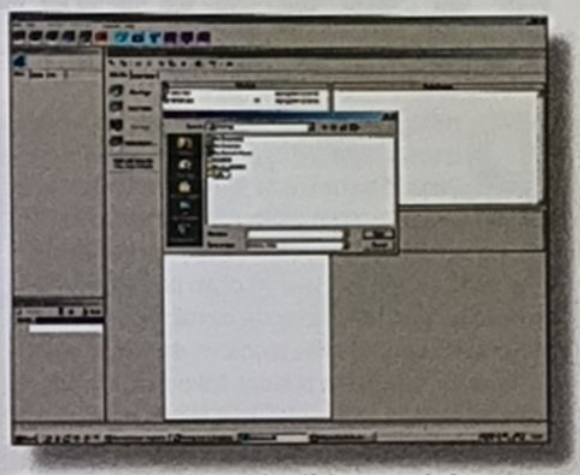
Kako ustvariti foto blog

S programom Antenna FreeStyle ustvarite idealen spletni foto album

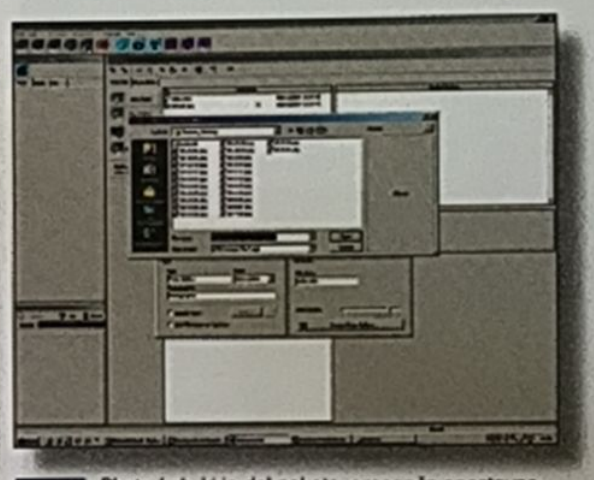
Še vedno iščete katerega izmed preprostih načinov za ustvarjanje spletne strani, kjer bi kasneje objavljali svoje fotografije? Recimo, da je *Antenna FreeStyle* rešitev, ki je prava za vas. Ustvarjanju spletne strani se približa z vidika uporabnika, združuje pa vse preizkušene metode prikazovanja vsebine, kombinirane s tehnikami postavljanja strani. Tako boste lahko z orodjem ustvarili napise, dodajali slikovni material in tega nato postavljali naokoli po spletni strani, dokler ne boste popolnoma zadovoljni z njegovim položajem. Temu boste kasneje dodali nekaj klikanja z miško in, hej, vaša nova spletna stran s foto-grafijami bo pripravljena, slike pa si bo lahko ogledoval vsakdo, ki mu bo mar vaše strani in se bo po nekem čudnem ključu pojavil na njej kot obiskovalec.

Različica programa na vašem disku vsebuje še poseben dodatek *Photo Lab*, s pomočjo katerega boste na precej lahek način lahko ustvarili galerijo vaših posnetkov. Če se vam to še vedno ne zdi dovolj, si oglejte pet novih vodičev v *Flashu*, ki bodo znatno olajšali vaše delo.

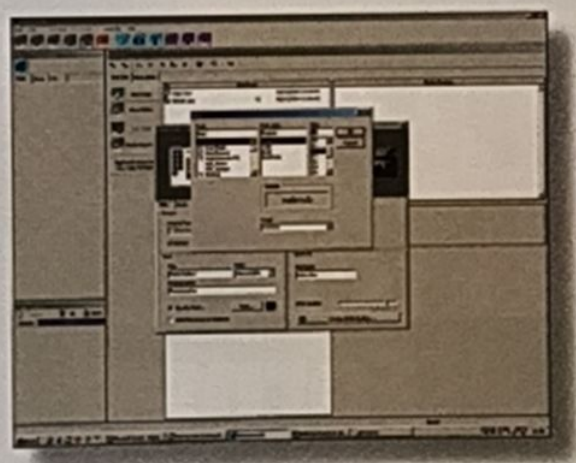
Bralci *PCFormata* pa lahko od razvijalca programa podjetja Stormdance izsilite dvajset-odstotni popust pri nakupu paketa *Antenna Web Design Studio 2.2*. Gre za velikega brata programa *Antenna Freestyle*. Še kaj več? **PCF**



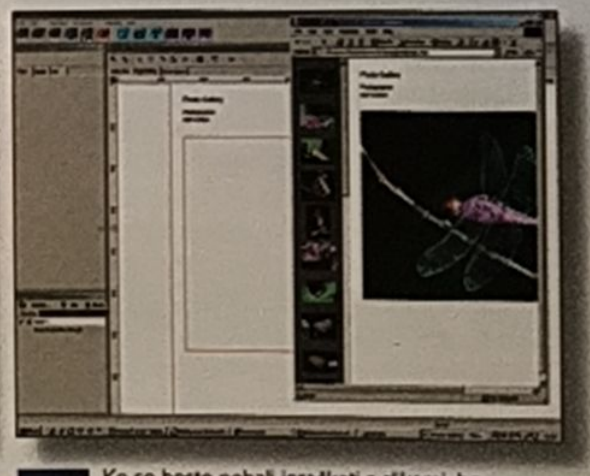
1 Zaženite *Antenno* in pričnite z ustvarjanjem spletne strani s klikom na **Web → New Website**. To vas bo napotilo naprej na osnovno stran za shranjevanje materiala. Kliknite na **Cancel** in pojdite na **Web → Save** ter ustvarite novo mapo na disku, kamor boste shranjevali svojo stran.



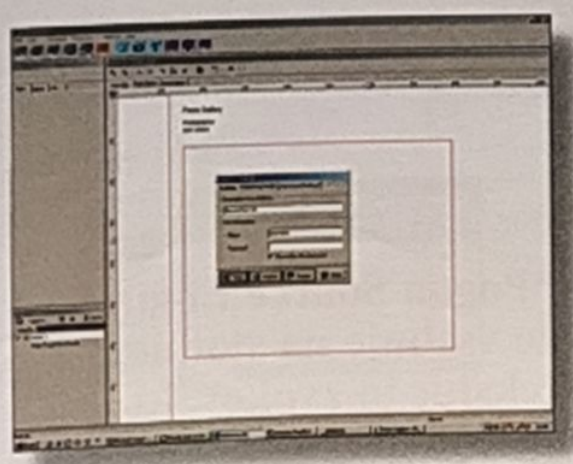
2 *Photo Lab*, ki je del paketa, omogoča enostavno ustvarjanje galerije posnetkov. Kliknite na **Web → Photo Lab**, kliknite na **Browse** ter izberite vse slike, ki pridejo v poštev za vašo stran.



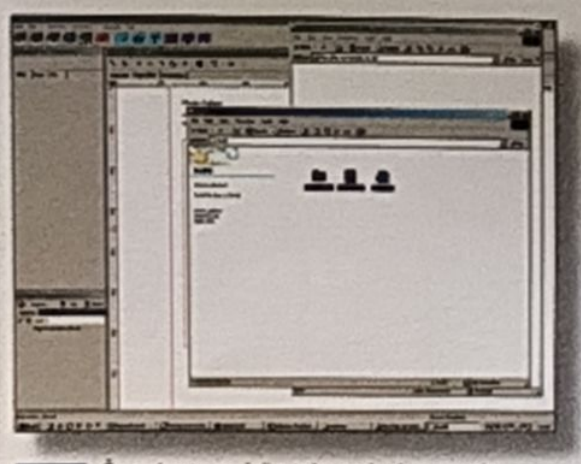
3 Ko se znajdete v oknu, kliknite na **Font** ter naprej na **Type, Style** in **Size**. Določite torej velikost, slog in tip pisave ter kliknite zdaj še na **Style**. Določite še barvo ozadja, sliko za ozadje in velikosti pomanjšanih predogledov.



4 Ko se boste nehali igračkati s slikami, bo mogoče prišel čas, ko si boste zaželeli potrditi vse tiste nastavitve s klikom na gumb **Create Photo Gallery**. Ko to storite, uporabite še ikono z narisanim očesom, ki jo najdete v orodni vrstici, in si oglejte vašo novo stran.



5 Če želite to svojo stran objaviti na spletu, boste morali kliknit na ikono **World**. Na zaslonu se bo pojavilo okno, kjer boste morali vpisati vašo lokacijo FTP, na katero želite prenesti vsebino. Ko boste končali, kliknite na **Publish** ali pa izvozite svoje strani s klikom na **Export**.



6 Če se boste srečali s težavami pri snemanju spletnih strani prek protokola FTP, je mogoče, da si je tako izmislil požarni zid. Uporabite raje najprej funkcijo **Export**, odprite spletni brskalnik in vanj ročno vpišite naslov lokacije FTP. Zdaj lahko prenesete vsebino mape **Export** naravnost na ta naslov FTP. Končano.

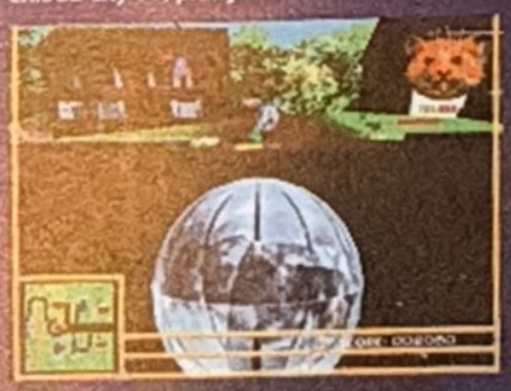
Pred leti smo jokali za dvema poginulima hrčkoma. Zdaj nas smrt hrčka zabava.

Red Orchestra je zmagovalec.

Skupnost modifikatorjev je bila pred kratkim na trnih – čakali so dva pomembna dogodka. Prvi je bil zaključna faza tekmovanja Make Something Unreal, kjer so se modifikatorji s svojimi modi potegovali za licenco Epicovega pogona Unreal 3.0. V množici res kvalitetnih predelav UT2004 se je bila tesna bitka med Red Orchestra (www.redorchestra.clanservers.com), popolno predelavo, ki igralca postavi na vzhodno fronto med 2. svetovno vojno in Alien Swarm (www.blackcatgames.com/swarm), arkadnim rešetanjem vesoljskih hroščev s pogledom s ptičje perspektive. Na koncu je bil za zmagovalca proglašen prvi.

Predelava, ki pravzaprav že od začetka ni imela možnosti, je Hamster Bash (www.eigensoft.com/hamsterbash.htm). Mod vam da možnost, da si nadenete krzno hrčka, zlezete v kroglo in se preko zelo unikatnih stopenj podate na lov za semeni sončnic, preden jih poteptajo vaši nasprotniki.

In kaj je bil drugi dogodek? Dolgo pričakovani izid paketa orodij Half-Life 2 SDK seveda. Zdaj, ko je stvar le padla v naročja težko čakajočih modifikatorjev, se lahko končno naslonimo nazaj in uživamo ob pogledu na poplavo novih predelav, ki bo kmalu zalila naše računalnike. A niti odsotnost omenjenega paketa ni ustavila nekaterih najbolj zagrizenih. Navdušenci so brez njegove pomoči končali dodatek Bullet Time, ki navdahne Half-Life 2 z duhom Maxa Payna, in nam tako dali odličen izgovor, da se prebijemo skozi Valvovo mojstrovino še enkrat. City 17, prihajamo!



Če ostanem na tej liniji, mu gotovo lahko odstrelim tisto kosmato, trzajočo glavo...

Povejte svoje www.pcformatslo.net/forum

Delavnica

Zgradite lasten svet Half-Life 2

del 123

Prejšnji mesec smo si na hitro ogledali, kako sestaviti zemljevid za *Counter-Strike: Source*. Pogon Source Engine že vsebuje na stotine tekstur in zvokov, ki jih lahko uporabite za izdelavo praktično kakršnegakoli okolja našega planeta. A kaj storiti, če želite sestaviti vesoljsko postajo ali srednjeveško temnico? Zavihati boste morali rokave in marsikaj postoriti sami, če želite specifičen domišljijski svet.

Ta mesec vam bomo pokazali, kako iz nič ustvariti lastne teksture ter kako dodati zvok in tako doseči učinek, ki ga želite. In zdaj, ko je na voljo paket orodij (SDK), lahko začnemo ustvarjati novo vsebino za sam *Half-Life 2*.

Še to, preden poženete SDK iz Steama, izberite *Half-Life 2* kot trenutno igro, drugače se bodo teksture in zvoki shranjevali v napačne mape na disku. PCF

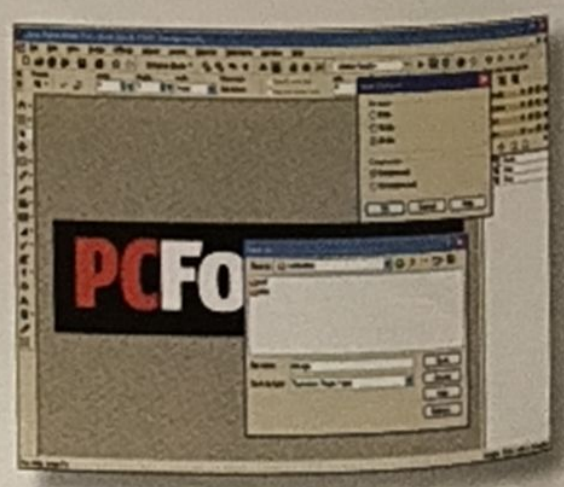
Izdelava novih tekstur

Ne najdete okolja, ki ga želite? Ustvarite svojega

1 Izdelovanja teksture se lahko lotite na dva načine: lahko jo iz nič ustvarite v programu, kakršen je *Paint Shop Pro*, ali pa uvozite fotografijo s pomočjo digitalnega fotoaparata ali skenerja.

2 Čeprav je največja dovoljena velikost tekstur 1.024 x 1.024 pikslov, lahko tako mimogrede zadušite malo šibkejši sistem. Najboljše je, da držite teksture pod velikostjo 512 x 512 pikslov, ali pa boste imeli težave.

"Pogon Source Engine že vsebuje na stotine tekstur in zvokov, ki jih lahko uporabite za izdelavo praktično kakršnegakoli okolja"

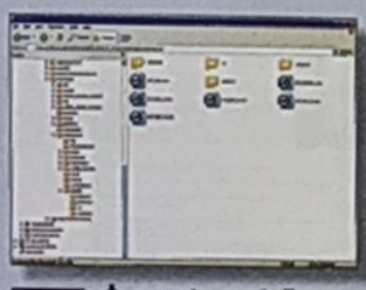


6 Ko ste zadovoljni s teksturo in ste se znebili šivov in madežev, jo lahko shranite (mi jo bomo imenovali **test.tga**) v mapo "**sourcesdk\sdk-content\materialsrc**".

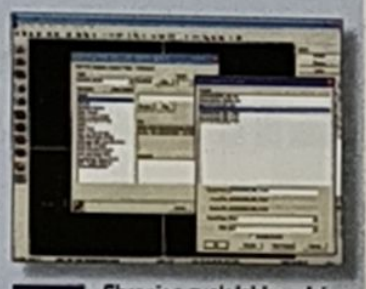
Dodajanje zvočnih učinkov

Nadgradite vašo vizijo z lastnim zvokom

1 Izbrani zvok morate shraniti kot 16-bitno, 44KHz mono ali stereo datoteko PCM Wav. V ta namen lahko uporabite *Windows Sound Recorder* ali pa naprednejšo aplikacijo za obdelavo zvoka, kakršna je *Goldwave*.



2 Če znotraj mape **"sdkcontent"** še nimate mape **"sound"**, jo ustvarite. Vsi zvoki morajo biti shranjeni v podmapah te mape. Recimo kot **"sdkcontent\sound\pcformat\test.wav"**.



3 Shranjen zvok lahko zdaj uporabite na vaši stopnji s pomočjo *Hammerja*. To lahko storite na več načinov – uporabite lahko denimo entiteto **ambient_generic** ali pa ga vključite kot del scene.

NA DISKU

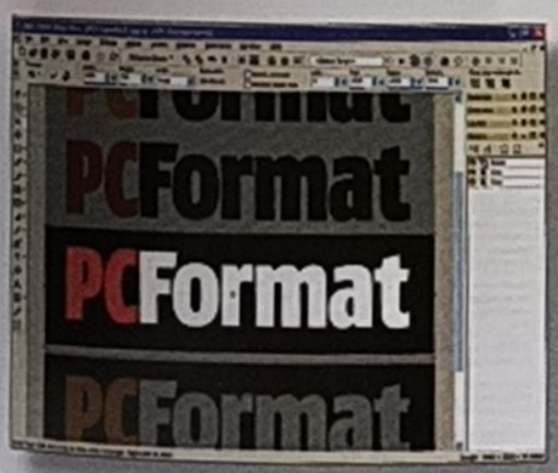
Gimp
Kljub skrajno čudnemu imenu, GIMP ni nič drugega kot mogočno orodje za obdelavo grafičnih datotek. Sprva izdelana za Linux, danes deluje tudi v sistemu Windows.
www.gimp.org

Verge
Znan tudi kot Vecna's Extraordinary Roleplaying Game Engine. Tudi to orodje za izdelavo iger se je rodilo leta 1997, sprva samo za izdelavo naslovov RPG, danes pa zmore že veliko več.
www.verge-rpg.com

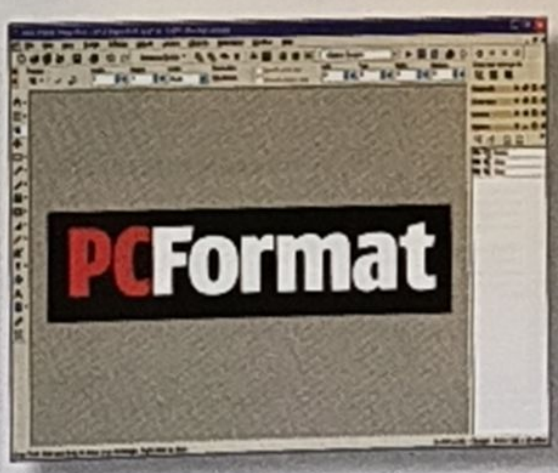
The RPG Toolkit
Gre za zbirko uporabnih aplikacij, ki je izdatno podprta z nasveti na spletni strani. Spet govorimo o 2D igranju vlog.
www.rpgtoolkit.com

NASLEDNJI MESEC

ŠE NAPREJ BOMO OBDELOVALI HALF-LIFE 2, VKLJUČNO Z ZAMENJAVO GRAFIČNEGA VMESNIKA IN MENIJEV

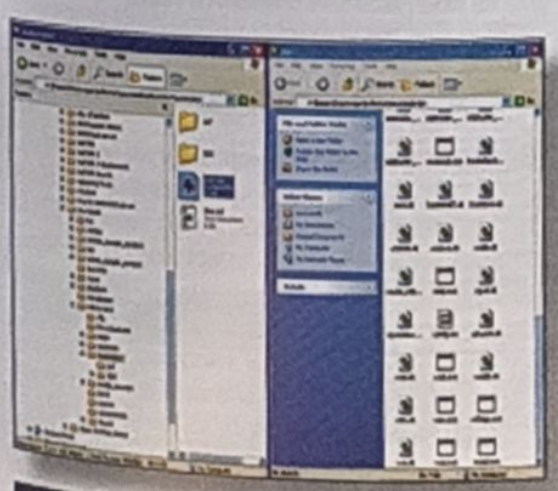


3 Ko spreminjate velikost tekstur, morate paziti, da so dimenzije potence števila dva. Dovoljene mere so na primer 512 x 256 ali 128 x 32. Teksture, ki jih boste uporabili, morate shraniti v formatu targa (.tga).

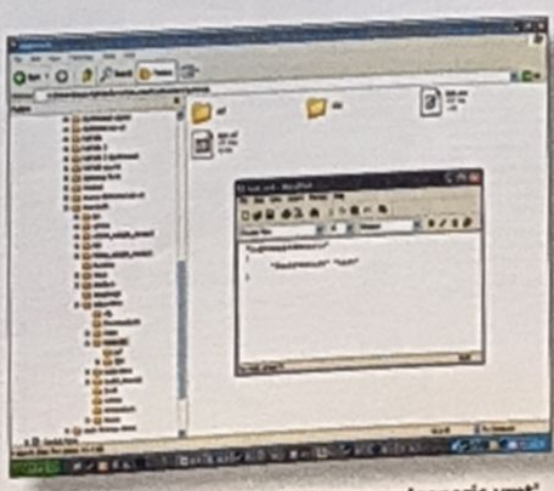


4 Če boste določeno teksturo uporabili večkrat zapored za prekrivanje kakšne stene ali tal, s slike odstranite vse značilne madeže ali oznake. Tako se bodo teksture lepše zlile z okolico v končnem izdelku.

5 V programih *Paint Shop Pro* in *Photoshop* lahko uporabite orodje za zamik ("offset") in se z njegovo pomočjo znebite vidnega šiva, do katerega lahko pride, ko so teksture položene ena poleg druge.



7 Odprite novo okno *Raziskovalca* in skočite v mapo **"sourcesdk\bin"**. Zdaj povlecite datoteko **"test.tga"** na datoteko **"vtex.exe"**. Tako boste ustvarili teksturo, imenovano **"test.vtf"** v mapi **"sdkcontent\materials"**



8 Kopirajte datoteko **"lightmappedgeneric.vmt"** iz mape **"materials\sdk"** na isto mesto, kjer počiva "test.vtf" in jo poimenujte **"test.wmt"**. Ta datoteka poveže določene lastnosti materiala s sliko, ki predstavlja teksturo.

9 Odprite **"test.wmt"** z *Beležnico* in spremenite pot pri **"$basetexture" iz "sdk/lightmappedgeneric"** v **"test"**. Zdaj lahko teksturo prosto uporabljate znotraj urejevalnika *Hammer*.

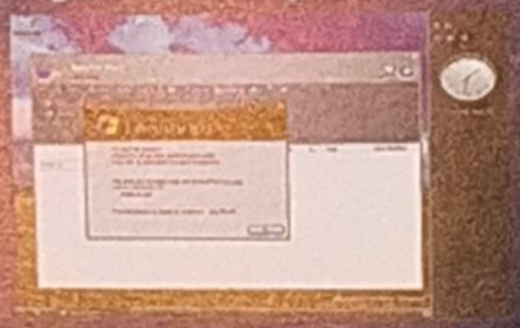
S pogledom smo ošvrknili Microsoft in se zjokali, ker v strojčkih nimamo več disketnikov.

Kar nekaj bralcev naše revije nas je že poklicalo in potarnalo o tem, da jim Linux SUSE 9.1 pač ni bil všeč. Pogovor je izgledal nekako takole. Oni: "Ne dela, ne dela!" Mi: "Okej, kje se stvari zataknejo?" Oni: "Pri zaznavanju strojne opreme!" Mi: "Imate slučajno trde diske SATA?" Oni: "A-ha..." Mi: "E, vidite, tukaj tiči zajec..." Oni: "Ampak v sistemu Windows pa dela!"

Pravzaprav smo v uredništvu ravno pred kakšnim mesecem sestavljali računalnik in nameščali nanj sistem Windows XP. Z diski SATA, da ne bo pomote. Pa je delovalo? Ne, namestitveni program je zatulil, da ne zazna diskov in po brskanju po spletu smo morali gonilnik shraniti na disketo, to pa potem med namestitvijo vtakniti v računalnik. Do sem vse lepo in prav. A mi nismo kupili disketnika za nov računalnik... in smo se popraskali po prečki, potem pa odšli v bližnji bar zapit svojo smolo. Življenje.

PREDOLGI ROG

Medtem ko SATA ne deluje v različici SUSE 9.1, deluje perfektno v 9.2, kar poveličuje prednosti odprte kode - nenehno nadgrajevanje. In zdaj, ko čakate na nov sistem Windows, imenovan Longhorn (prinaša ogromno novih značilnosti), se svet Linuxa ponaša z neskončnim razvojem in nove značilnosti se pojavljajo sproti, ravno takrat, ko vas že zaskeli, da bi namestili nočno moro v obliki Windows XP Service Pack 2. He, he, tudi takšna programerska pošast kot je Microsoft ni sposobna izpeljati projekta Longhorn tako kot je bil prvotno zastavljen, saj smo priča nenehnemu klestenju napovedanih značilnosti in preden bo zadevščina uzrla svetlobo dne čez kakšnih 18 mesecev, bodo uporabnikom na voljo že vsaj tri nove različice Linuxa SUSE. Pričakujemo, da bo Longhorn slabši od zadnje izmed njih.



Longhorn: na voljo leta 2005, 2006 ali 2007.

Povejte svoje www.pcformatslo.net/forum

Omrežja v Linuxu

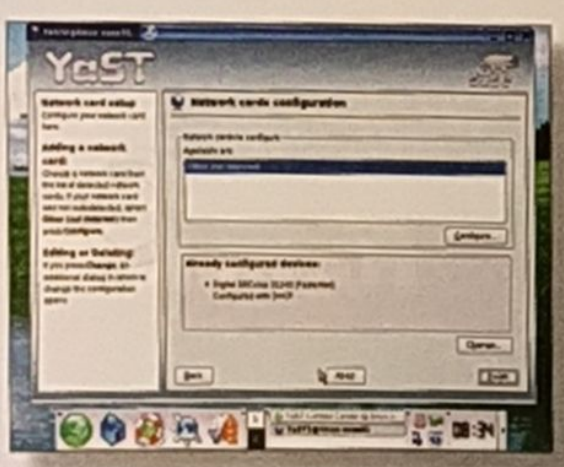
Povezava s svetom je znotraj okolja SUSE čisto preprosta. A preden se tega lotite, prepišite nekaj omrežnih nastavitev iz vašega sistema Windows. Če ste s spletom povezani s pomočjo navadnega modema, potem si zapomnite naziv vašega ponudnika spletnih storitev, geslo in klicno telefonsko številko. Če imate statičen naslov IP, potem stisnite v spomin še naslov strežnika ali strežnika proxy. Potrebovali ju boste.

Te podatke zlahka najdete v okolju Windows, če skočite na **Start** in nato na **Control Panel**. Kje se bodo zdaj nahajali podatki, je odvisno od tega, ali se povezujete z internetom preko mrežne kartice ali modema. Torej, **Control Panel** in **Network Connections**. Tam kliknite z desnim gumbom miške na **Internet Connections** in izberite **Properties**. Zdaj izberite možnost **Internet Protocol** in še enkrat kliknite na **Properties**. Tu so informacije, ki jih iščete.

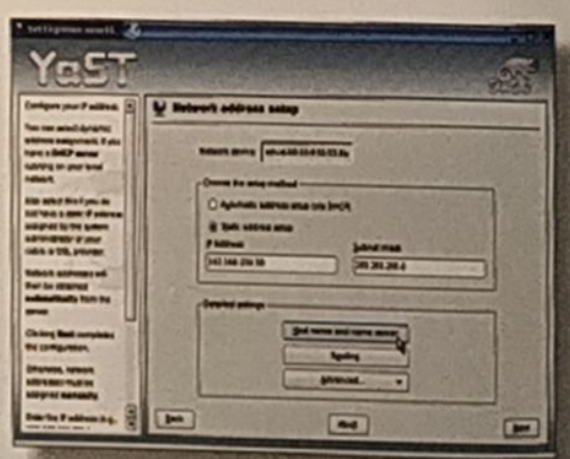
Uporabniki 56k modemov (ja, še vedno so med nami) skočite v **Control Panel** in na **Phone and Modem options**. Zapišite si podatke, potrebovali pa boste tudi vaše geslo.

Povežite se

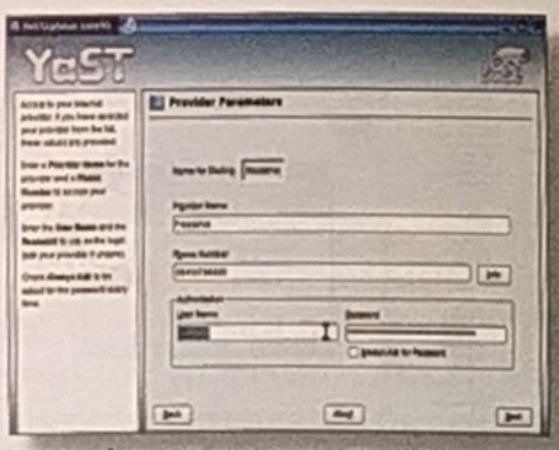
Pokažite Linuxu, kje je tisti internet



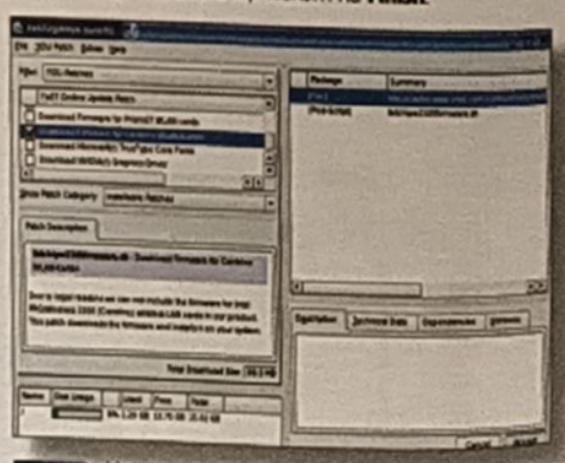
1 Zaženite *YaST* (na seznamu vaših programov znotraj menija *System*) in vnesite vaše sistemsko geslo (root). Zdaj odprite **Network Devices** in kliknite na **Network Card**. Sistem bi moral zaznati vašo mrežno kartico, jo pravilno namestiti in prikazati v spodnjem seznamu. Kliknite na **Change** in nadaljujte.



2 S seznama, ki se bo pojavil, izberite svojo kartico in kliknite na **Edit**. To bo na zaslon vrglo glavno namestitveno okno, kjer boste lahko nastavili naslov IP, poimenovali strežnike in podobno. Tukaj vnesite vse nastavitve iz sistema Windows, kliknite na **Next** in shranite svoje nastavitve s pritiskom na **Finish**.



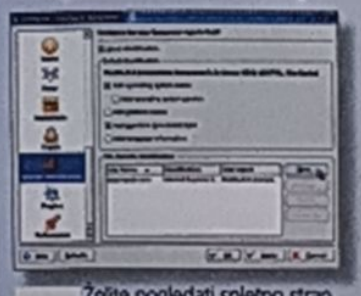
3 Če imate še vedno fetiš na 56k modeme ali pa se s spletom povezujete prek ISDN ali DSL, obstajajo posebna orodja, ki vam bodo pomagala pri namestitvi. Kliknite na **Modem** namesto na **Network Card** in izberite vaš modem. Lahko uporabite že vnaprej pripravljene namestitve za ponudnika internetnih storitev ali pa vnesete svoje, kot tudi številko za klicni dostop.



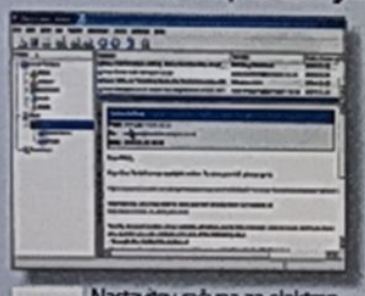
4 Hej, če vaša kartica ne deluje, je najbolje, da skočite na možnost **Software** ter se odločite za spletno posodobitev – **Online Update**. Nekateri gonilniki se na žalost ne pojavljajo skupaj z ostalimi v svežnju, ki ga dobite skupaj z Linuxom, to pa zato, ker imajo najrazličnejše licenčne omejitve. A še vedno jih lahko dobite tu.

Vaši spletni programi

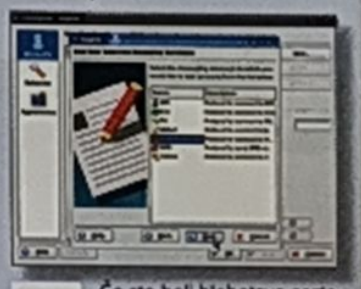
Zdaj, ko ste seznanjeni z osnovami, odpeketajmo na splet...



1 Želite pogledati spletno stran, ki vztrajno želi *Internet Explorer*? Odprite *Konqueror* in **Settings** ter se potegnite do **Browse Identification**. Tam nastavite program tako, da se bo pretvarjal, da je *IE* (lahko se pretvarja, da je *Mozilla*, *Opera*, *Safari* ali *IE*). Zdaj se podajte na **Performance** in zvišajte število pri vnaprejšnjem nalaganju.



2 Nastavitev računa za elektronsko pošto je precej enostavna. Odprite *Kmail* in **Settings**, kjer kliknite na **Configure Kmail**. Znotraj okna se bosta odprla dva pomembna zavihka. Pod **Identities** lahko nastavite več uporabnikov računov elektronske pošte, pod **Network** pa posameznim nastavite še strežnike za prihajajočo in odhajajočo pošto.



3 Če ste bolj blebetave sorte in ne zdržite brez svojih prijateljev, ostalih spletnih klepetulj, lahko pričnete uporabljati **Kopete**. Lahko se boste povezali z uporabniki programčkov *AIM*, *ICQ*, *IRC*, *Jabber*, *Yahoo* ali *MSN*, seveda v enem samem uporabniškem vmesniku. Zaženite program, kliknite **Add** in sledite čarovniku. Preprosto.

NA DISKU

Firebird
Komercialno neodvisni projekt programerjev *Borland C++*, ki ponuja značilnosti ANSI SQL-92 v okoljih Windows, Linux in Unix.
firebird.sourceforge.net

Gaim
Orodje za pošiljanje sporočil preko spleta, ki deluje v različnih operacijskih sistemih.
gaim.sourceforge.net

Firefox
Alternativa brskalniku *Internet Explorer* – in to kakšna. Vgrajeno ima orodje, ki samodejno blokira nadležna pojavljajoča se okna in reklame, lahko pa tudi onemogoči kontrolo Active-X-u, kar vaš računalnik še bolj zaščiti pred voluharskim spywarom. Paketu dodajte še orodno vrstico iskalnika Google in se vrzite na ponjavo spletnega pohajkovanja.
www.mozilla.org/products/firefox/

Cinepaint
Zelo koristen programček za obdelavo slik, uporabili pa so ga že pri marsikaterem holywoodskem filmu, kot je na primer *Harry Potter*. Še posebej dobro se obnese pri materialu visoke ločljivosti. Odprtokodni izdelek, običajna stvar.
cinepaint.sourceforge.net

Linux SUSE 9.2

Katera različica Linuxa zadošča vašim potrebam?

EKSKLUZIVNO!
CELOTNA RAZLIČICE NA DVD-JU
ZAČNITE UPORABLJATI SUSE 9.2 PERSONAL ZDAJ ALI PA NADGRADITE NA RAZLIČICO 9.2 PRO!

Z Linuxom smo se že srečali in prejšnjo različico Linuxa SUSE smo vam že ponudili skupaj s *KDE 3.2* in *Gnome 2.4*. A tokrat vas obvešč-amo, da se lahko polastite tudi različice 9.2, če vam je dovolj všeč in si želite oplemenititi svoj sistem z najboljšim, kar SUSE ponuja ta hip. Velike izboljšave, ki vas čakajo, so podpora modremu zobovju (Bluetooth) ter novejši gonilniki Wi-Fi za tehnologijo Centrino in kartice na osnovi 802.11g. Izboljšano je tudi upravljanje z energijo pri notesnikih, kar vam bo prihranilo marsikateri prepotreben elektron moči, kadar boste na poti z notesnikom pod pazduhom.

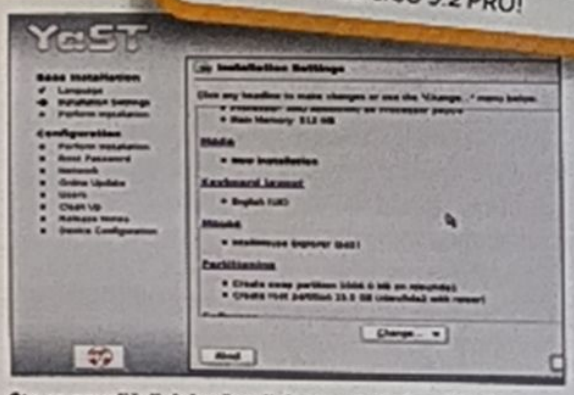
In čeprav je osebna različica 9.2 veliko boljša od prejšnje 9.1, obstaja še profesionalna različica, ki je še naprednejša. Dobite jo lahko v škatli, skupaj z navodili, petimi CD-ji in programsko opremo, ki zapolni kar dva DVD-ja (več kot tisoč aplikacij), dodana pa je še 60-dnevna brezplačna tehnična podpora. Vse to dodatno programje vas zasuje z tolikšno uporabnostjo, da se lahko pričnete ukvarjati bodisi s programiranjem novih aplikacij za Linux bodisi s postavitvijo lastnega spletnega strežnika. V paketu je veliko orodij za pisarniško poslov-anje, grafično oblikovanje in tudi iger ne manjka.

Verjetno ste videli "navodila" za sistem Windows in mislite, da je knjižica, ki prihaja skupaj s sistemom SUSE podoben stvor – 20 strani in velike slike s svetlečimi dodatki. Motite se. Navodila, ki jih dobite skupaj s tem Linuxom obsegajo debelih 600 strani in vas bodo popeljala od začetnih korakov tja do statusa naprednega uporabnika. In vmes pokrivajo vse možne teme, ki vas naj bi zanimale.

Še pomembnejše pa je mogoče dejstvo, da različica SUSE 9.2 Professional prihaja skupaj s 64-bitnimi različicami vseh programov, kar bo posebej znalo razveseliti uporabnike procesorjev Athlon 64. To smo takoj preverili in pričakujete lahko kar 15% zvišanje hitrosti delovanja vseh aplikacij, pri kodiranju videa in ostalih zahtevnih multimedijskih opravilih pa se je hitrost včasih zvišala za kar 100%. Pošteno.

Če se nemara odločite za skok na profesionalno različico, vam bo z našo pomočjo to uspelo še ceneje kot drugače. Kot bralec revije *PCFormat* imate na voljo že eno tretjino vseh ugodnosti, ko pa si boste zaželeli nadgradnje, boste to storili za to tretjino cene-je kot bi vas prišla celotna cena. In dobili boste celoten operacijski sistem, navodila, diske ter tehnično podporo.

Poglejte na **www.holbornbooks.com/pcformat**

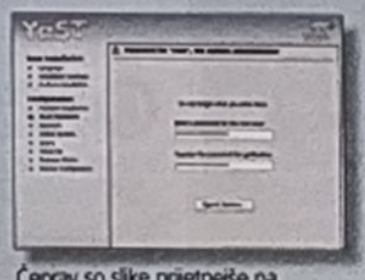


Ste se naveličali dolgočasnih iger v osebni različici?

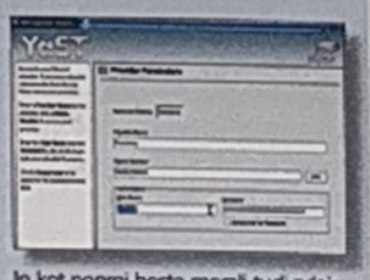
Kako namestiti?

Prilagodite Linux vašemu sistemu

1 Na DVD-ju, priloženemu reviji, boste našli datoteko ISO in vsa navodila o tem, kako jo je potrebno spremeniti v zagonski disk sistema SUSE 9.2. Za to boste potrebovali tudi orodje za zapisovanje CD-jev, kot je *Nero*.



2 Čeprav so slike prijetnejše na pogled, je namestitev SUSE Linux 9.2 skoraj identična tisti pri različici 9.1, le da zdaj nudi boljšo podporo strojni opremi. Ne pozabite Linuxu povedati, da bo moral živeti skupaj s sistemom Windows, brrrr.



3 In kot poprej boste morali tudi zdaj vnesti vaše administratorsko geslo, ki naj ne bi bilo isto kot vaše uporabniško geslo, uporabljali pa ga naj bi ga zgolj takrat, ko bi res šlo kaj po zlu. Recimo, da bi po vsem tem morali biti pripravljeni na zagon..

RADIO ENERGY 89,3 FM KRŠKO

Še en razlog več, da prestavite vaš PC v dnevno sobo – *PCF* poroča.

Ali se pri Microsoftu sploh zavedajo, kaj počnejo z Windows Media Centrom? Kljub temu da smo precej navdušeni nad njihovim glasbenim in video-centričnim operacijskim sistemom, pa nas begajo njegove očitne pomanjkljivosti in omejitve. Zdaj pa so se stvari še dodatno zapletle.

Na letošnjem sejmu CES v Las Vegasu nas je presenetilo obvestilo, da bo digitalne video snemalnike TiVo 2 mogoče povezati s PC-ji z Windows XP. Glavna prednost pristopa je v tem, da boste lahko posnete TV oddaje shranili na vaš računalnik, nato pa jih zapisali na disk ali shranili na prenosno pomnilniško napravo ali kamorkoli drugam – fantastična novica.

Toda... ali ni glavna prednost nakupa Windows XP Media Centra ravno v možnosti snemanja TV programov? Zdaj pa Microsoft naenkrat podpira napravo svojega tekmeca, za katero je potrebno odšteti dobrih 70 tisočakov, omogoča pa povsem enake stvari, kar ravno ne bo prepričalo veliko ljudi, da bi zapravili več kot 400.000 SIT za Media Center PC. Čeprav v tem ne vidimo nobene poslovne logike (ponoreli zagovornik teorije zarote v nas pa kriči, da je to le del večjega, še bolj zahrbtnega načrta), pa je vse, kar naše ljubljene računalnike naredi bolj vsestransko uporabne, za nas dobra novica. Škoda, da naprav TiVo uradno ne morete kupiti pri nas, čeprav bi se lahko temu s premeteno uporabo uvoza in aplikacijami za snemanje TV programov drugih proizvajalcev tudi izognili in se svobodno poigrali s TiVoToGo (kot se imenuje povezovalni sistem), ko bo izdan kasneje.

Tivo 2: ga bomo dobili tudi v Sloveniji?

Povejte svoje www.pcformatslo.net/forum

Delavnica

X-OOM Movie Clone 3 Go!

Grenke izkušnje, pridobljene v 20 letih uporabe CD-jev, so dokazale, da ti plastični in aluminijasti diski pravzaprav ne vzdržijo bremena časa. Toda ali čaka enaka usoda tudi naše filme DVD; tako tiste profesionalno posnete, ki smo jih kupili, in tiste, ki smo jih naredili sami? Ta mesec vam na našem disku podarjamo *X-OOM Movie Clone 3 Go!*. Z njegovo pomočjo lahko ustvarite varnostne kopije vaših najbolj dragocenih DVD-jev domače izdelave in zapišete kakršnekoli nekriptirane DVD-je na prazen medij. S to različico programa boste lahko prekopirali samo film, ne pa tudi dodatkov in menijev, omogoča pa vam, da prekodirate celoten film DVD, tako da ga lahko spravite na standarden 4,7Gb prazen DVD (trenutno nima podpore za dvoslojne DVD-je).

Tako kot pri vseh izdelkih te vrste pa smo vas tudi sedaj dolžni opozoriti, da je kopiranje avtorsko zaščitenih materialov nezakonito – na to pa vas bo opozoril tudi sam program, če boste poskušali narediti varnostno kopijo diska, ki je zaščiten pred kopiranjem. **PCF**

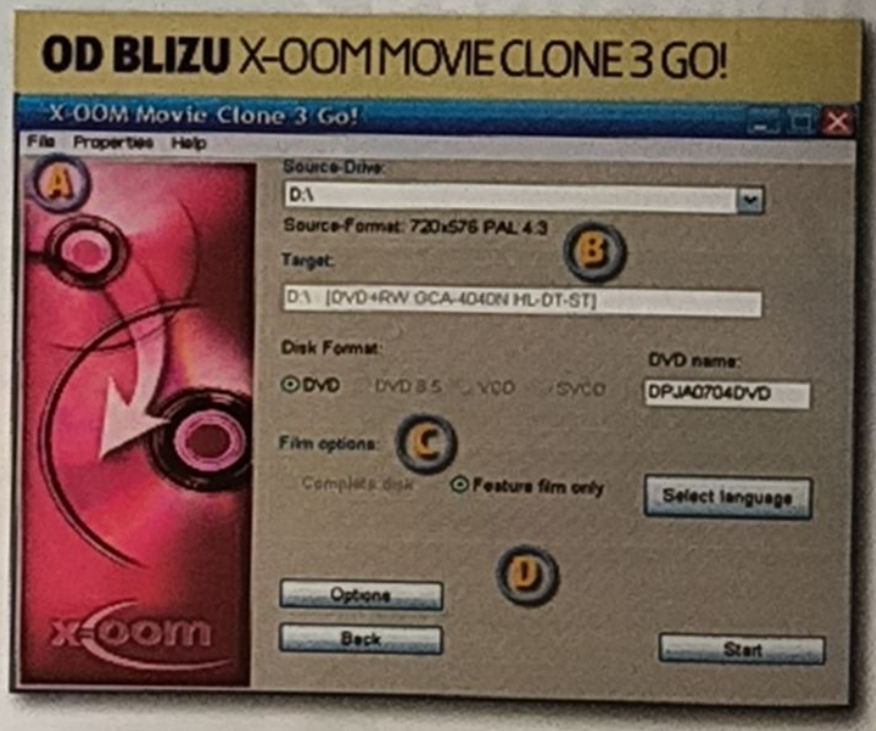
ŽARGONSKI SLOVARČEK

» ZAPISOVANJE
Ta izraz opisuje snemanje informacij iz vašega računalnika na CD ali DVD.

» ZAŠČITA PRED KOPIRANJEM
CD-ju ali DVD-ju je dodana digitalno kodirana plast, ki računalniku prepreči branje in kopiranje informacij, ki so na disku.

» DVD
DVD-ji (Digital Versatile Disc) se uporabljajo za shranjevanje informacij, glasbe in videa. So primeren medij za shranjevanje varnostnih kopij vaših datotek.

OD BLIZU X-OOM MOVIE CLONE 3 GO!



A GLAVNA NASLOVNA VRSTICA *Movie Clone* je, kot boste videli, izredno preprost, toda tukaj velja rekło "manj je več". Paket ponuja vse, kar potrebujete za tovrstno opravilo, v tej orodni vrstici pa boste našlo možnosti Open in Close file, možnosti za vse vaše nastavitve in Help.

B VIR IN CILJ Tukaj si lahko ogledate vse informacije o vašem izvornem DVD-ju, vključno z velikostjo slike, ločljivostjo in mednarodnim formatom. Če imate več pogonov DVD, lahko seveda izberete, s katerega in na katerega boste snemali. Tukaj lahko prav tako vnesete izbran naslov DVD-ja.

C MOŽNOSTI FILMA Čeprav je različica programa *Go!* omejena na glavni film brez dodatkov ali menijev in angleški jezik, ta omejena možnost še zmeraj pomeni, da informacije lahko spravite na standarden 4,7Gb prazen DVD.

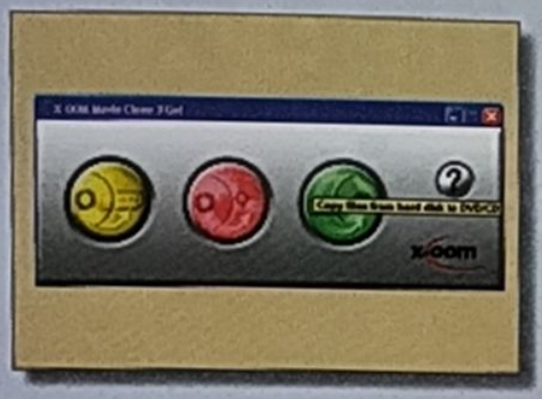
D KONČNE IZBIRE Na tem mestu morate kliknit gumb Options, da se bo prikazal seznam različnih možnosti, med katerimi lahko izbirate. Izbira, za katero se odločite tukaj, bo odločala o tem, kakšen bo vaš končni DVD. Več o tem si lahko preberete kasneje. Ko ste izbrali želene možnosti, ste pripravljeni na zapisovanje DVD-ja.

Nadgradnja

Nadgradite na *X-OOM Movie Clone 3 GOLD* in prihranite 2.500 SIT od običajne cene 29.99 funtov (okoli 10.500 SIT). Odkrijte neverjetno izbiro dodatnih možnosti. Odpravite se na www.x-oom.co.uk in uporabite kodo XMCGOLDPACKDFBGBP.

Trda kopija?

Kako lahko zapišete film z vašega diska?



1 Pri zajemanju datoteke na trdem disku boste morali uporabiti nekoliko drugačen, a enako preprost pristop. Po zagonu *Movie Clona* izberite zadnjo ikono na desni strani. S tem boste dobili dostop do vmesnika Hard drive to DVD, ki vam omogoča, da uporabite *Movie Clone* za zapisovanje kateregakoli DVD-ja, ki ste ga predhodno skopirali na vaš trdi disk.

2 Na vrhu vmesnika poiščite polje vira in na desni strani poiščite gumb **Browse**. Odprlo se bo okno za pregled map, iz katerih lahko izberete datoteke DVD na vašem trdem disku (.vob), ki jih boste zapisali na disk. Ko jih boste poiskali in izbrali, se vrnite v vmesnik, vnesite ime za vaš domači DVD in kliknite **Start**.

NA DISKU

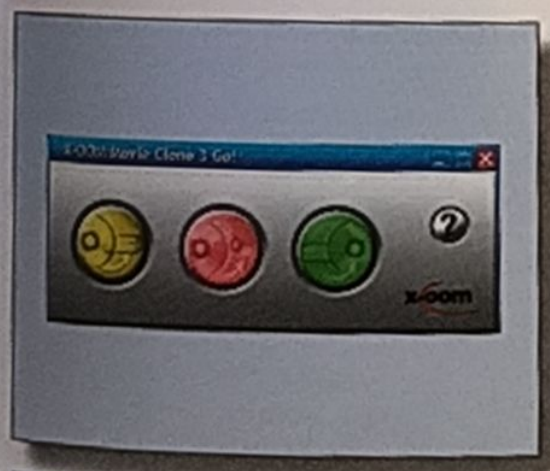
Media Monkey
Razvrsti vaše datoteke MP3 in zvočne datoteke, prav tako pa pretvarja medijske datoteke.
www.mediamonkey.com

Minilyric
Prikazuje besedila skladb, ki jih poslušate na vašem predvajalniku MP3-jev.
www.minilyrics.com

Jet Audio
Alternativa *Winampu*, ki povrhu vsega premore tudi preoblekje, glasovno snemanje in oddajanje preko interneta.
www.jetaudio.com

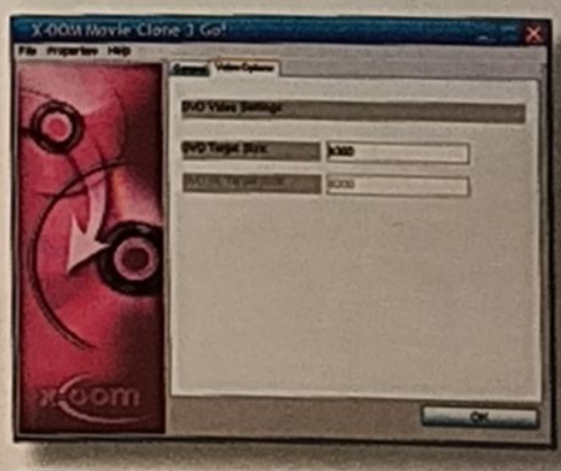
Pripravljeni na zapisovanje?

Klik, klik, klik in to je vse

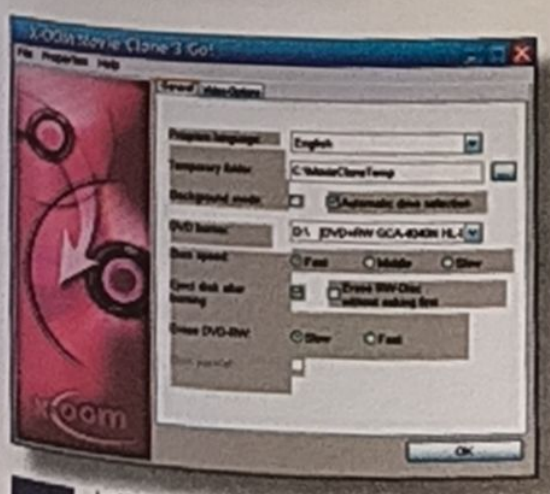


1 Ko zaženete aplikacijo, boste imeli na izbiro tri možnosti: Burn from DVD to Hard Disk, Burn directly from DVD to DVD, ali Burn from Hard Disk to DVD (tukaj lahko uporabite tudi film VCD ali SVCD, pa tudi sliko DVD).

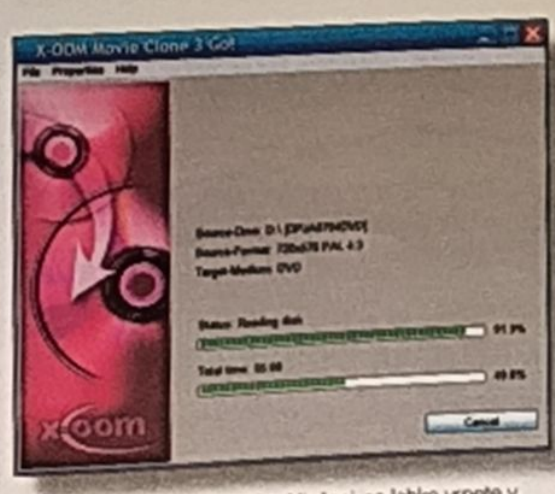
2 Ko ste izbrali začetno možnost, boste zagledali znan vmesniški zaslon. Tukaj boste morali preveriti že dodane vnose v poljih in se prepričati, da je ime DVD-ja takšno, kot ga želite, nato pa..



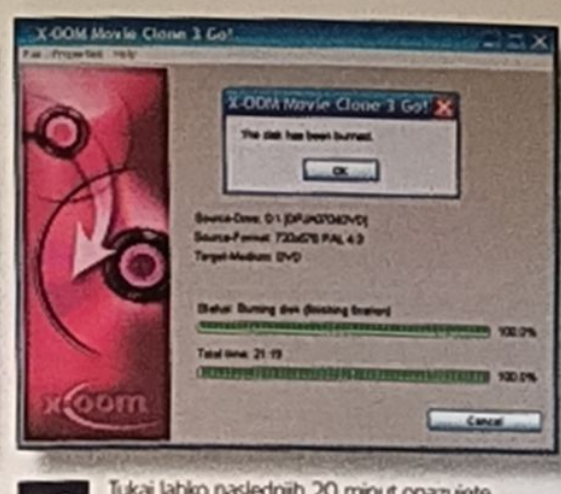
3 ... si oglejte zaslon *Options*. Kot vidite, vas nobena izmed danih možnosti ne bo preveč zbegala, saj zaslon vsebuje standardne možnosti, kot sta hitrost zapisovanja in lokacija mape z začasnimi datotekami. Sem se vam verjetno ne bo več treba vračati.



4 Jeziček na vrhu zaslona z možnostmi vam prikaže **Video Options**, kjer lahko spremenite velikost ciljnega DVD-ja, ki pa se zmeraj prilagodi pravi stopnji. Če vam je želja takšna lahko iz DVD-ja naredite tudi VCD ali SVCD.



5 Ko so vsi ti koraki zaključeni, se lahko vrnete v glavni vmesnik, na hitro še enkrat preverite vse izbrane možnosti, nato pa kliknite gumb **Start**. Če je vse v redu, bi morali zagledati okno, kot je tole, ki ga vidite na zgornji sliki.



6 Tukaj lahko naslednjih 20 minut opazujete napredek pri kopiranju DVD-ja na vaš trdi disk in nato na prazen medij DVD ali pa obiščete spletno stran podjetja in z nadgradnjo na *MovieClone Pro* pokažete, da vam je program všeč.

PCF se v letošnjem letu pripravlja na naslednjo generacijo zvočne tehnologije.

ISTA STARA PESEM

Vse odkar je prvi Sound Blaster prilezel iz prvotne prajuhe scene PC-jev, je podjetje Creative Labs držalo tržišče domačih PC-jev v železnem prijemu. Trenutno pa vse kaže, da smo dosegli ozko grlo zvočnih standardov. Tako, pa smo povedali. V naslednjem letu bo razvoj zvoka za PC vključeval kvečjemu nekaj manjših prilagoditev in združitev obstoječih standardov - pred nekaj meseci je podjetje Sony praznovalo peto obletnico formata Super Audio CD - pa poznate koga, ki bi zanj imel tudi predvajalnik? Seveda obstajajo tudi ljudje, ki ga imajo, vendar se verjetno skrivajo zaradi strahu pred množicami, ki bi jih obkladale z vzdevki, kot je "Betamax". Dolby Surround EX še zmeraj ni dosegel statusa filmskega standarda, saj je drag, obenem pa ne predstavlja radikalnega izboljšanja v primerjavi z Dolby DTS.

Vendar pa delničarji Creative Labs potrebujejo redni zaslužek za financiranje zabav in sistemov 7.1 za domači kino. Kako so torej izrabili zmedo na področju novih standardov za izdajo novih kartic? Torej, rahlo so izboljšali zvočno kartico Audigy 2 ZS, ji priložili nekaj nove programske opreme in jo izdali kot Audigy 4 Pro, kartico, ki se tako neznatno razlikuje od svoje predhodnice, da bodo dejansko razliko lahko zaznala samo najbolj izostrena in prefinjena ušesa.

Podjetji Turtle Beach in Terratec se na novo kartico podjetja Creative še nista odzvali, pričakujete pa lahko, da bosta v kratkem izdali svoji rahlo izboljšani različici. Potem pa lahko pričakujemo vojno zvočnih kartic na vodilu PCI-Express, takoj ko bo tehnologija dotičnega vodila postala bolj razširjena.

Creative Audigy 4 je skoraj enaka Audigy 2. Kje pa je potem številka 3?

Delavnica

Skladbe z Audacity

del 12

Veliko glasbenikov stare šole se pritožuje, da umetnost glasbe izumira. Možnost uporabe PC-ja pri skladanju, združevanju in zapisovanju glasbe na medije CD/DVD namreč nekako omogoča ljudem brez talenta, da postanejo prave pop senzacije. Na srečo imajo prav – ustvarjanje glasbe je s pomočjo PC-ja hitro in enostavno. Navsezadnje menda ne želite svojega prostega časa zapraviti za vajo, da bi postali naslednji Ivo Pogorelić.

V zaključnem delu našega vodiča za *Audacity* vam bomo pokazali, kako posnamete in sestavite več zvočnih stez, dodate učinke in jih nato združite v eno samo stereo datoteko.

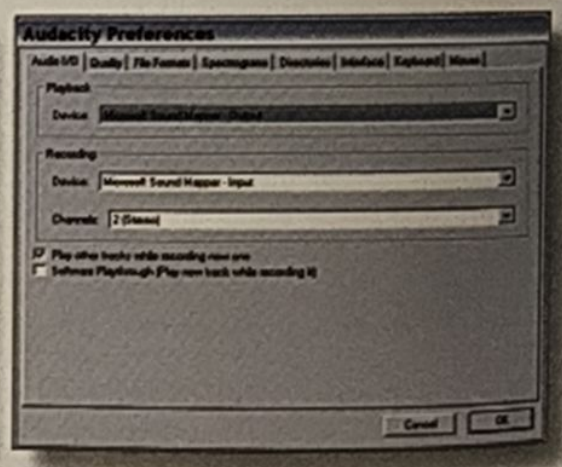
Če boste sledili tem enostavnim korakom, boste tudi vi lahko stopili v čevlje Phila Spectorja, ustvarjali božanske vokalne harmonije Briana Wilsona, ali pa preprosto tulili ob spremljavi *Careless Whisper*, ko boste zvrnili nekaj kozarčkov preveč.

Kot dobro izhodiščno točko lahko uporabite zvočni vzorec ali vzorce, ki ste jih posneli s pomočjo vodiča iz prejšnjega meseca, kar nas pripelje do pomembnega dela zasnove programa *Audacity* – projektne datoteke (Project File). **PCF**

Pop Stars, prihajamo...

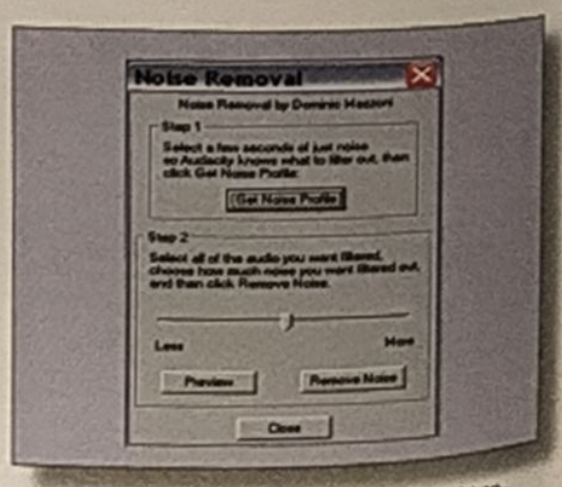
Zgledujte se po Danielu Bedingfieldu

1 Ko v *Audacity* odprete vaš prvi vzorec, ustvarite projekt tako, da odprete dodaten vzorec. Povsem preprosto – vse, kar morate storiti, je, da uvozite zvočne datoteke v isto datoteko vrste **Project** in s tem omogočite istočasno predvajanje različnih vzorcev.



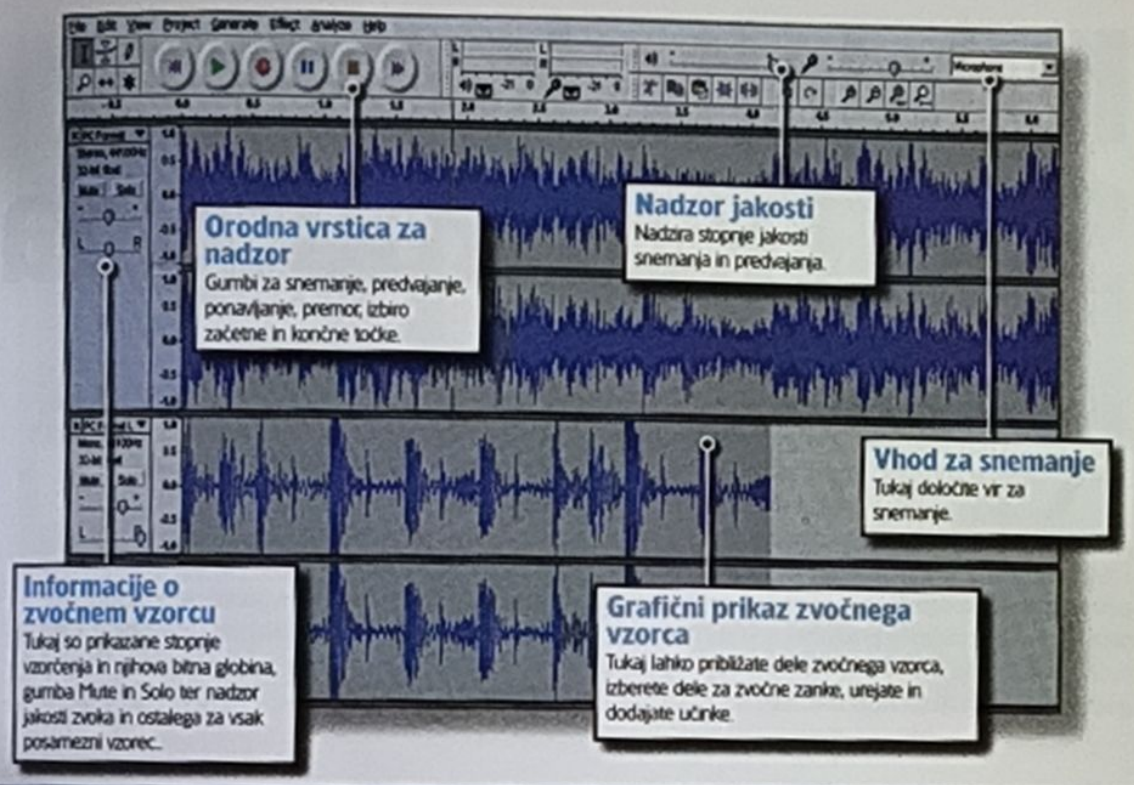
2 Če želite imeti zvočno ozadje med snemanjem novega zvoka, morate v meniju **Preference** programa *Audacity* nastaviti predvajanje projektnih skladb, medtem ko snemate – stari dobri izraz za tovrstno početje je bil Duplexing.

> "Če boste sledili tem enostavnim korakom, boste tudi vi lahko stopili v čevlje Phila Spectorja"



6 **Noise Reduction** lahko uporabite za odstranjevanje določenih zvokov, kot je šum, da izboljšate kvaliteto vašega vzorca. Če slišite preveč šuma iz ozadja, preprosto označite neželeni zvok, kliknite **Get Noise Profile**, nato določite celoten vzorec in preprosto izberite možnost **Remove Noise**.

Skladbe z Audacity



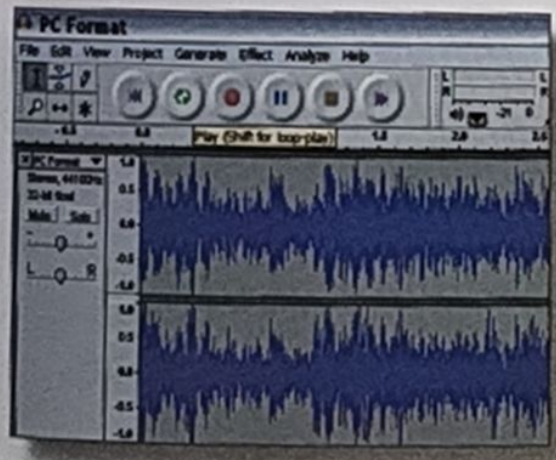
NA DISKU

Audacity
Resda ne premore toliko možnosti kot *SoundForge*, vendar pa je *Audacity* po mnenju *PCF* trenutno najboljši brezplačni program za urejanje zvoka, za katerim stoji tudi velikanska skupnost.
http://audacity.sourceforge.net

Hamerhead Rhythm Station
Brezplačen program za ustvarjanje ritmov, ki vključuje klasične zvoke bobnov in zvočne zanke. Izvozite svoje zvočne zanke bobnov in jih uvozite v *Audacity*.
www.threechords.com/hammerhead

MP3 Doctor
Preizkusna različica zmogljivega urejevalnika MP3, s katerim lahko odstranite napake, pretvarjate datoteke in izboljšate kakovost zvoka.
www.topshareware.com/Mp3-Doctor-download-6389.htm

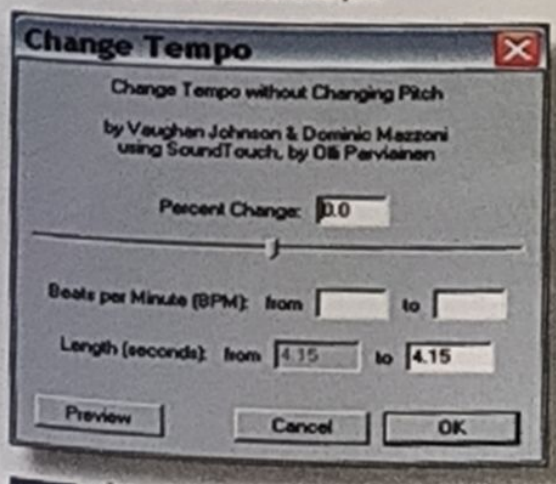
LAME
Odprtokodni kodek za pretvorbo datotek MP3, ki je potreben tudi za izvoz MP3-jev v *Audacity*, omogoča pa, da rezultate svojih ustvarjalnih naporov objavite na spletu.
http://lame.sourceforge.net



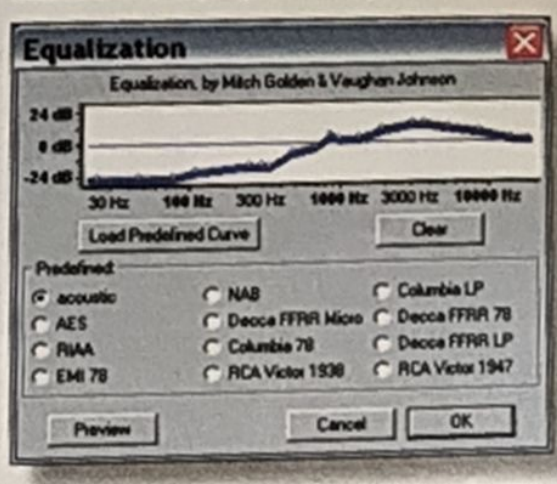
3 Vmesnik *Audacity* je nekoliko okoren, še zlasti pri zvočnih zankah. Preden pritisnete gumb za predvajanje v orodni vrstici za nadzor, boste morali držati tipko **Shift**. Zapomnite si, da je snemanje linearen proces, zato boste morali kopirati in prilepiti vaše ponavljajoče vzorce pred dodatnim snemanjem.

4 Snemanje dodatnih zvočnih datotek poteka enako kot snemanje vašega prvega vzorca. Ključna razlika je v tem, da boste slišali predhodno posnete zvočne datoteke, medtem ko dodajate novo. Če uporabljate mikrofon, jih je priporočljivo poslušati s slušalkami da ne bo prihajalo do motenj.

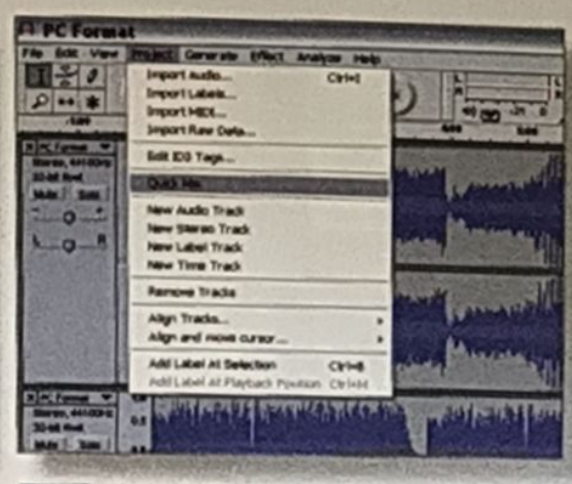
5 Dele vzorcev urejate in jim dodajate učinke tako, da jih označite z miško – **Trim** odstrani dele vzorca, ki jih niste izbrali, **Delete** pa učinkuje ravno nasprotno.



7 Če je vaš ritem prepočasen ali pa želite spremeniti celoten tempo vaše skladbe, lahko uporabite učinek **Change Tempo**. S tem boste ohranili izvirno višino zvoka vašega vzorca. Če želite spremeniti višino zvoka in ohraniti tempo, uporabite prebrisano poimenovan ukaz **Change Pitch**.



8 Prirastek frekvence je dejansko bolj pravilen izraz za izravnavanje – zamislite si ga lahko kot višanje ali nižanje določene frekvence. Preprosto pravilo se glasi: 0 decibelov je izvirna stopnja, več, kot je Hz, višja bo tudi frekvenca.



9 Končno lahko vzorce združite v eno stereo datoteko. Preprosto izberite vse zvočne datoteke, nato pa še **Quick mix**. Nato lahko izvozite vašo stereo datoteko, kot smo pokazali v vodiču iz prejšnjega meseca, kot WAV, OGG ali MP3 – za izvoz MP3-jev pa boste potrebovali tudi kodek LAME.

DOMA

Otročički, bodite previdni pri igri, ne točimo zaman krvavega potu za vas pri našem eksperimentiranju.

Izdelava kablov je že skoraj rokodelsko opravilo in odstranjevanje izolacije z žic z ostrimi predmeti ni ravno stvar, ki bi je bili vajeni, kajne? Kaj šele spajanje žic z uporabo spajkalnika ter staljene zmesi svinca in kositra. Vse skupaj kar smrdi po poškodbah in večmesečnem dopustu za računalnikom, pri čemer bi v stilu Stephena Hawkinga s paličico na čelu tipkali po tipkovnici in igrali najljubšo prvoosebno strelsko igro. Pri spajkanju bodite pozorni na to, da bo vaša delovna površina čim bolj osvetljena, za brisanje konice pa uporabite mokro krpo. Naj vam kaj staljene kovine ne kapne na kabel za elektriko, vsekakor pa nanj ne polagajte spajkalnika. S spajkalnikom se ne dotikajte tistih delov, ki jih želite spojiti, za več kot le nekaj sekund, saj boste v nasprotnem primeru poškodovali žico, priključek ali komponento.

POČASI IN Z OBČUTKOM

Vedno s konca žice najprej odstranite izolacijo ter jo poravnajte, na konico pa potem nanesite le majhno količino cina. Ko boste žice spajali s priključkom VGA, skrajšajte konec žice le na 1mm, kar zna biti težavno, a namestite nekaj cina na priključek, na katerega boste pritrdili žico. Vzemite pravilno žico, dvakrat preverite, kam jo boste dali ter jo končno s spajkalnikom pritrdite na pravo mesto. Po nekaj sekundah jo rahlo povlecite, da preverite, če stoji trdno na mestu.

Bill je car. Vrzite okolje Windows na TV.

Povejte svoje www.pcformatslo.net/forum

Delavnica

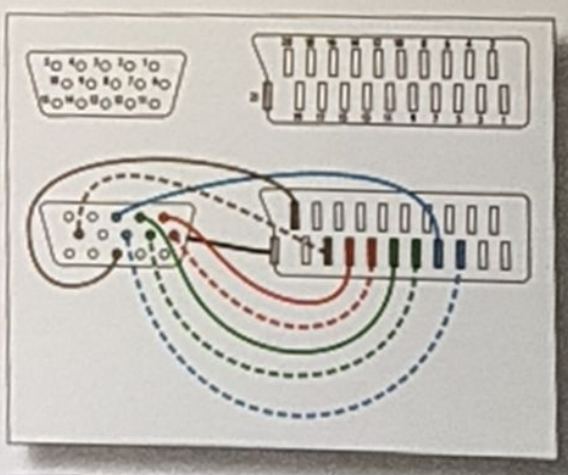
Izdelajte kabel SCART za Radeona

Razmažite nekaj vazelina po ekranu vašega monitorja. No, dajte. Ne gre za perverzen fetišističen ritual, ampak za dober prikaz imitacije kvalitete prikaza slike televizorja. Ta je seveda obupna. In uporaba kompozitnih ali S-video kablov vam ne bo preveč pomagala, saj ti združujejo posamezne video signale in rezultat je manj kvalitetna slika. Če imate televizor s priključkom SCART, pa lahko dobite veliko kvalitetnejšo sliko na vašem televizorju, če ga povežete s signalom RGB iz vašega Radeona (na nVidiinih karticah žal to ne bo delovalo, smola) in k temu dodate še nekaj umazanega dela, da bo vaš PC sposoben proizvajanja signala, združljivega s televizorjem.

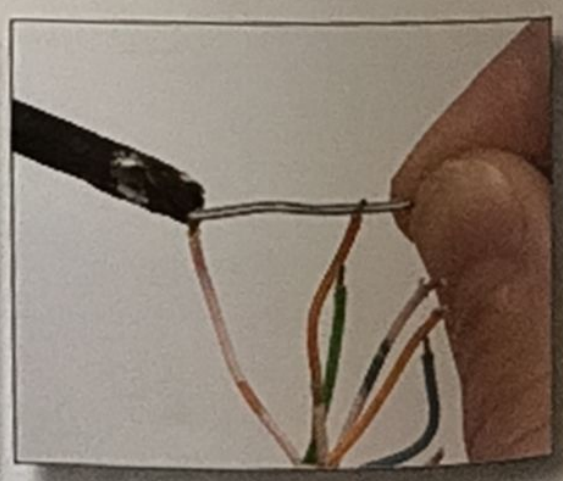
Najlažje je to postoriti tako, da se odpravite po kabel VGA, odrežete en konec ter si nekam zapišete, katere žice gredo na katero nožico, kasneje pa nanj nabijete priključek SCART. Naj vam pokažemo, kako se to stori. PCF

Spajanje kabla

Zdaj pa kar zagrejte železje, če vam to mati dovolijo

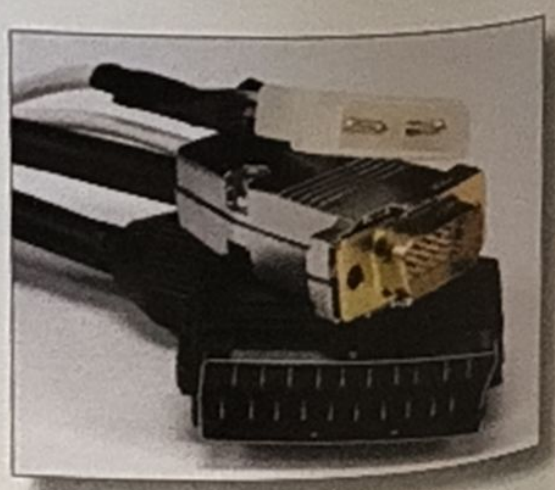


1 Naša ideja je vzeti posamezne rdeče, zelene in modre signale iz vaše video kartice ter jih povezati z priključkom SCART vašega televizorja. Ta ima pravi način RGB, zato bi bilo z uporabo pravilne programske opreme mogoče prikazati sliko.



2 Najprej vzemite primeren kabel – mi smo si izbrali mrežni kabel CAT5. Tisti, ki želite lažje življenje pa si omislite kabel VGA, s katerega odrežete en konec in nanj namestite priključek SCART. Olupite torej tiste žice na pravilno dolžino, preden se jih lotite s spajkalnikom.

"Z nekaj umazanega dela bo vaš PC sposoben proizvajanja signala, združljivega s televizorjem"



6 S tem kablom bi delovala večina televizorjev. Verjetno boste morali ročno nastaviti paleto barv RGB, a delovalo vseeno bo in predlagamo vam, da poskusite. Če še vedno ne bo delovalo, boste morali dodati še eno linijo, s katero boste določili vhodni signal RGB.

Nastavitve zaslona

Kako prepričati sistem Windows, naj uporablja to šaljivo ločljivost

1 Za podporo televizorja moramo svojo grafično kartico prisiliti, da deluje pri nizki ločljivosti in osveževanju. Kliknite na ikono *PowerStrip* in izberite **Display Profiles→Configure→Advanced Timing** ter naprej izberite **Custom Resoltions**.

2 Nastavite ločljivost na 720x540. V osem časovnih okenc iz leve proti desni zaporedoma vstavite vrednosti 16, 25, 64, 15, 72, 5, 112, 64. Poskrbite za to, da bosta možnosti **Composite Sync** in **Interlaced** odkljukani ter izberite **Add new resolution**.

3 Dobili boste osnovni zaslon televizorja. Njegovih podrobnejših nastavitev se lahko lotite na **Advanced Timing Options**, kjer z nadzorom velikosti in položaja slike nastavite zaslon tako, da vam bo popolnoma ustrezal. In če se zgodi, da vmes slika izgine, uporabite možnost koraka nazaj. Brez skrbi.

NA DISKU

TightVNC
Preprost za uporabo, dovoljeval pa vam bo uporabo računalnika preko omrežja in zanj ne boste potrebovali posebnega monitorja. Kar uporabno, če se vam bo med uporabo *PowerStripa* izgubila slika.
www.tightvnc.com

PowerStrip
Ta brezplačna zadevica vam bo dala popoln nadzor nad vsemi nastavitvami, ki zadevajo monitor, pa naj gre za hitrost osveževanja ali nategovanje hitrosti grafičnega procesorja do onemogloti.
www.entechtaiwan.net

Gonilniki ATI
Zdaj se novi na spletu znajdejo vsak mesec, kljub temu pa smo jih uvrstili na najnovejši DVD, ki ga dobite poleg naše revije. Zadnji popravki nekoliko izboljšajo delovanje iger *Doom III* in *Half-Life 2*.
www.ati.com

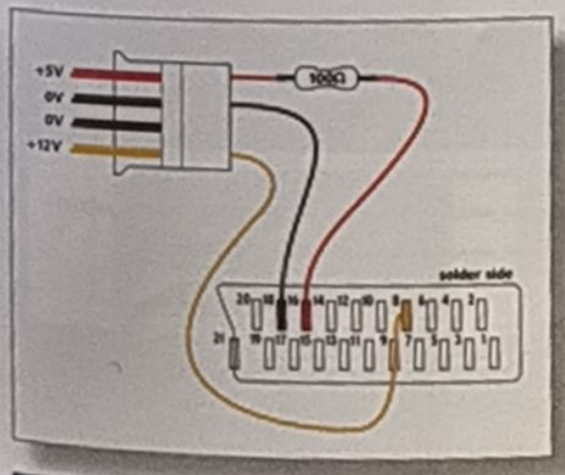
Media Player Classic
Seveda je eden najboljših, ponaša pa se z dobrim, intuitivnim vmesnikom in vgrajenimi kodeki za predvajanje vaših najljubših video vsebin.
http://sourceforge.net/projects/guliverkli

POZOR
Spodnjih vratolomij se lotevajte zgolj v primeru, da ste pripravljeni tvegati, da zaradi početja uničite vhodno video vezje vašega televizorja ali izhodno vezje vašega Radeona. *PCFormat* ne prevzema nikakršne odgovornosti za poškodbe vaše opreme ali izgubo podatkov. Bralci počnete vse na lastno odgovornost.

3 Začnimo z vtičem VGA, ki ga lahko poimenujemo tudi 15-smerni moški vtič HD sub-D. Na vsako izmed uporabljenih povezav nanesite malo cina s spajkalnikom, nato pa vsako izmed žic posebej spojite. Rahlo povlecite vsako žico, da vidite, če so res pritrjene.

4 Pojdimo zdaj na priključek SCART. Na vsako izmed pomembnejših povezav spet nanesite nekaj cina, nato pa raje dvakrat preverite vse nožice in priključite vsako žico iz vtiča sub-D na pravo mesto na priključku SCART.

5 Ni pomembno to, katero žico uporabite, pomembno je le, da se prave žice stekajo s konca VGA na konec SCART. Ozemljitev je na robu priključka SCART, spojiti pa jo morate s stranskim kovinskim delom priključka.



7 To zlahka postorimo z dodajanjem treh žic na vtič SCART, ki jih povežemo z napajalnim priključkom (moleks), ki svojo moč dobiva naravnost iz PC-ja. Povezava 18 je ozemljitev, 16 prikazuje signal RGB in 8 preklaplja v širokozaslonski način.

8 Povezava 16 bo od vas zahtevala namestitev upornika 70-100k, ki ga lahko spojite z žico na katerem koli mestu, priporočamo pa vam, da ga prekrijete in zavarujete z izolirnim trakom. To je lahko dodatna žica, ki je podaljšana iz žice CAT5 do vašega PC-ja.

9 Zadnji koraki bodo od vas zahtevali namestitev priključka VGA in zavarovanje priključka SCART. Vse žice povežite trdno med seboj z izolirnim trakom in jih prekrijte, da bo kabel varen.

Programiranje z DirectX9

del 1234

V naši tretji lekciji se bomo posvetili renderiranju črt, točk in trikotnikov v poskusu narediti lastno igro

Ponovna postavitev matrike sveta
Matrika Identity Matrix ukaže, naj ne pride do nobenih premikov.

Risanje točk
Ko rišemo oblike, povemo, za katero vrsto gre (točke), podamo podatke in določimo velikost posameznih verteksov.

Če ste sledili ttemu vodiču skozi zadnje tri številke *PCFormata*, potem zdaj že znate inicializirati Direct3D in pripraviti okolje za malo bolj napredno renderiranje. V tej lekciji boste končno poplačani za svoje dosedanje delo, saj bomo naredili en velik korak proti našemu cilju – pravi 3D aplikaciji.

V svetu 3D grafike predstavlja verteks najmanjši sestavni del. V svoji najbolj enostavni obliki je verteks preprosto položaj v tridimenzionalnem prostoru, vendar pa lahko vsebuje veliko več informacij od tega. Z verteksom lahko recimo povežemo tudi določeno barvo. Lahko vsebuje koordinate teksture, ki kažejo na sliko in se lahko uporabijo za različne učinke, kot je preprosto obarvanje ali pa naprednejše stvari, kamor sodi tudi t.i. "normal mapping", ki ga lahko občudujete v igri *Half-Life 2*. Dejansko Direct3D definira več kot 20 različnih informacij, ki jih lahko vsebuje verteks.

Osnovne oblike, s katerimi rišemo, so točke, črte in trikotniki. Te osnovne oblike so znane tudi z angleškim imenom "Rendering Primitives". V 3D aplikacijah je praktično vse, kar vidite, sestavljeno iz treh trikotnikov, ki jih določajo po trije verteksi. Ni pomembno, za kako kompleksen model gre – v svoji osnovi je vedno le mreža trikotnikov. Marsikatera grafična kartica celo točke in črte izriše kot trikotnike.

V tej lekciji bomo izrisali vse tri osnovne oblike in pokazali, kako jim lahko spreminjamo položaj v prostoru in s tem tudi na zaslonu. **PCF**

Preprosto renderiranje

Točke, črte in trikotniki

```
struct pcf_vertex{
    float x, y, z;
    DWORD colour;
    const static DWORD flags = (D3DFVF_XYZ|D3DFVF_DIFFUSE);
};
```

1 Vsako obliko, pa naj bo to točka, črta, trikotnik ali model iz *Half-Life 2*, sestavljajo verteksi. V primeru trikotnika bomo potrebovali tri. Mogoče jih je prilagajati, in v tej lekciji bodo imeli verteksi položaj v prostoru in barvo.

```
d3d_device->SetTextureStageState(0,D3DTSS_COLOROP,D3DTOP_SELECTARG1);
d3d_device->SetTextureStageState(0,D3DTSS_COLORARG1,D3DTA_DIFFUSE);

d3d_device->SetRenderState(D3DRS_LIGHTING,FALSE);

d3d_device->SetFVF(pcf_vertex::flags);
```

2 Tukaj bomo nastavili stanje naše naprave. Prvi dve vrstici opisujeta, kako bomo določili barvo naših verteksov. V našem primeru se prenese neposredno iz podatkov verteksa. Onemogočili smo osvetljevanje in registrirali format verteksov.

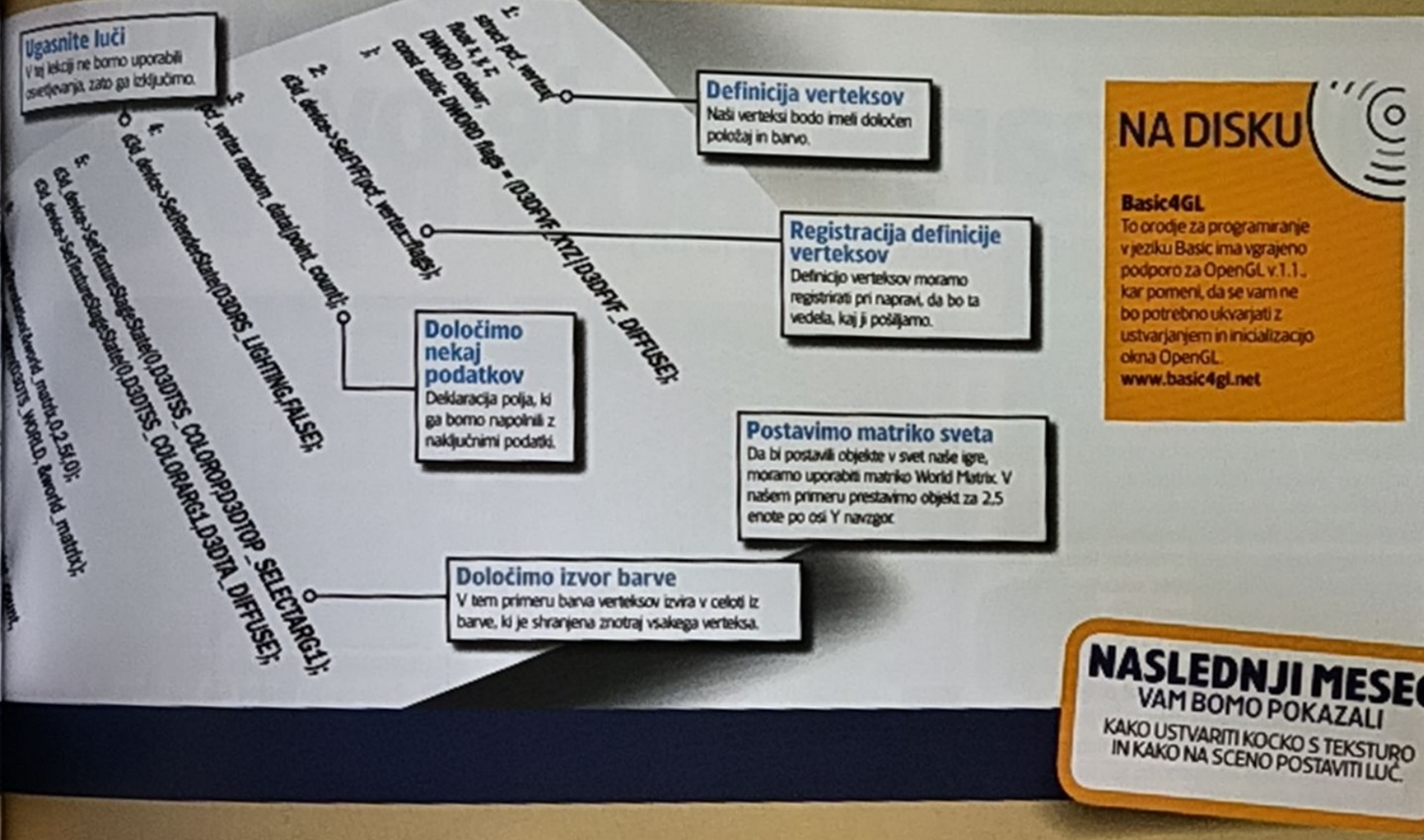
> **"V tej lekciji boste končno poplačani za svoje dosedanje delo, saj bomo naredili velik korak proti cilju"**

```
D3DXMatrixIdentity(&world_matrix);

d3d_device->SetTransform(D3DTS_WORLD, &world_matrix);

d3d_device->DrawPrimitiveUP(D3DPT_LINELIST,
                            point_count/2,
                            random_data,
                            sizeof(pcf_vertex));
```

6 Če matriko sveta posredujemo na tak način, do premika podatkov ne bo prišlo. Izris poteka zelo podobno kot pri točkah. Pomembno pa je vedeti in tudi označiti, da izrisujemo enkrat manj podatkov, saj so črte sestavljene iz dveh verteksov.

WWW.PCFORMATSLO.NET NAŠLI BOSTE RAZŠIRJENO RAZLIČICO TEGA VODIČA IN CELOTNO KODO

Programirajte lastno 3D grafiko



NA DISKU

Basic4GL
To orodje za programiranje v jeziku Basic ima vgrajeno podporo za OpenGL v.1.1., kar pomeni, da se vam ne bo potrebno ukvarjati z ustvarjanjem in inicializacijo okna OpenGL.
www.basic4gl.net

NASLEDNJI MESEC VAM BOMO POKAZALI

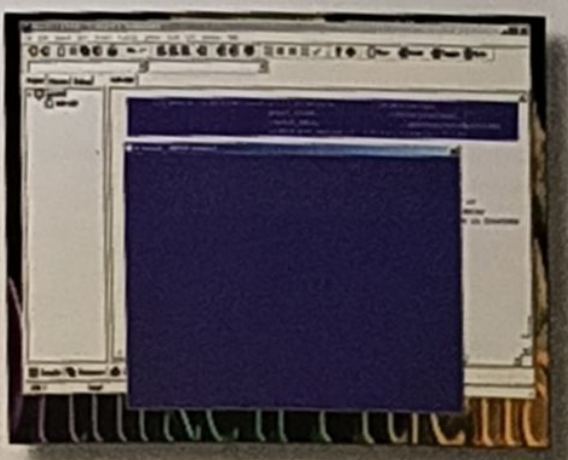
KAKO USTVARITI KOCKO S TEKSTURO IN KAKO NA SCENO POSTAVITI LUČ.

```
int point_count = 5000;

pcf_vertex random_data[point_count];

char red, green, blue;
srand(GetTickCount());
for(int count=0;count < point_count;count++){
  random_data[count].x=(((rand()%700)) - 350.0f) / 100.0f;
  random_data[count].y=(((rand()%150)) - 75.0f) / 100.0f;
  random_data[count].z=(((rand()%100)) - 50.0f) / 100.0f;
  red = (rand()%150) + 100;
  green = (rand()%150) + 100;
  blue = rand()%255;
  random_data[count].colour=D3DCOLOR_XRGB(red,green,blue);
}
```

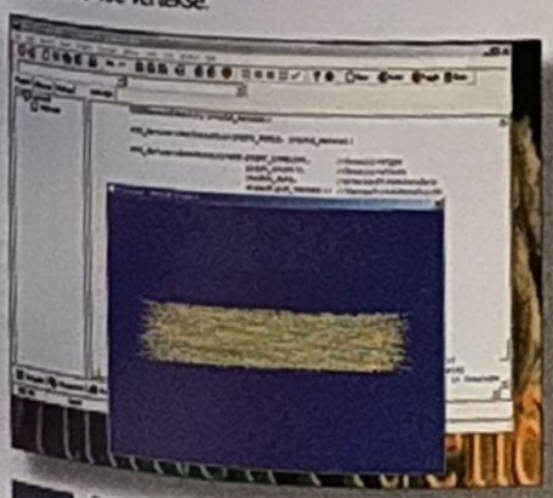
3 Tu bomo ustvarili neke naključne podatke. Natančna logika za tem pravzaprav ni pomembna; igrali smo se s številkami, dokler nismo bili zadovoljni. Na začetku deklariramo polje in ga napolnimo s podatki. Pomembno je, da s podatki napolnimo vse verteksе.

```
D3DXMatrixTranslation(&world_matrix,0,2.5f,0);

d3d_device->SetTransform(D3DTS_WORLD, &world_matrix);

d3d_device->DrawPrimitiveUP(D3DPT_POINTLIST,
                            point_count,
                            random_data,
                            sizeof(pcf_vertex));
```

4 Matrika sveta (World Matrix) bo pomaknila naše renderiranje navzgor po osi Y za 2,5 enote. Določimo kaj izrisujemo (točke), koliko jih naj bo izrisanih, kje so podatki in kakšna je velikost posameznega verteksa.



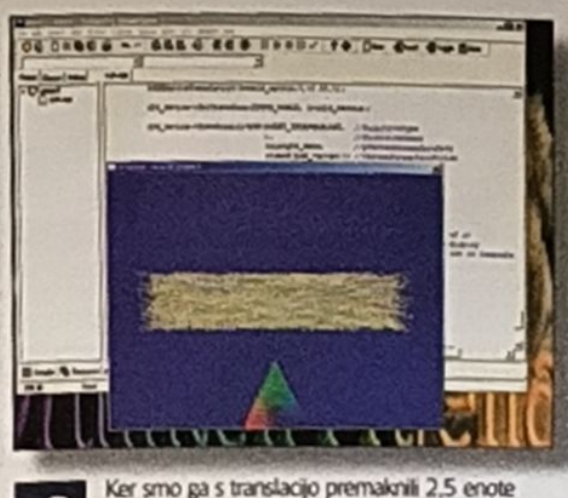
5 Tukaj vidite sadove našega dela: naključen oblak točk na vrhu okna. Ustvarjeni podatki so bili sprva centrirani, tako da bi bili izrisani na sredini okna, če jih ne bi v prejšnjem koraku premaknili po osi Y navzgor.



7 Povezovanje točk povzroči takšno zanimivo barvno packo. Uporabili smo enake podatke kot pri točkah, le interpretirali smo jih drugače. Če zmanjšate število narisanih črt, bodo te bolj vidne, povečevanje števila pa ne bi bilo varno.

```
pcf_vertex triangle_data[3]={ {-1.0f, -1.0f, 0.0f, 0xFFFF0000},
                              { 0.0f,  1.0f, 0.0f, 0xFF00FF00},
                              { 1.0f, -1.0f, 0.0f, 0xFF0000FF} };


D3DXMatrixTranslation(&world_matrix,0,-2.5f,0);

d3d_device->SetTransform(D3DTS_WORLD, &world_matrix);

d3d_device->DrawPrimitiveUP(D3DPT_TRIANGLELIST,
                            1,
                            triangle_data,
                            sizeof(pcf_vertex));
```

8 Tudi za trikotnike bi lahko uporabili iste podatke, vendar bomo dobili boljše rezultate z boljšimi podatki. Tukaj bomo definirali en sam trikotnik, ki bo centriran na izhodišče. Vsak verteks ima določeno svojo osnovno barvo, ob izrisu pa se bodo te lepo zlile.



9 Ker smo ga s translacijo premaknili 2,5 enote nižje, se je naš trikotnik znašel na spodnjem robu okna. Čeprav so vsi ti objekti definirani v treh dimenzijah, izgledajo zelo dvodimenzionalno. Temu se bomo posvetili v naslednji lekciji, ko bomo ustvarili kocko.

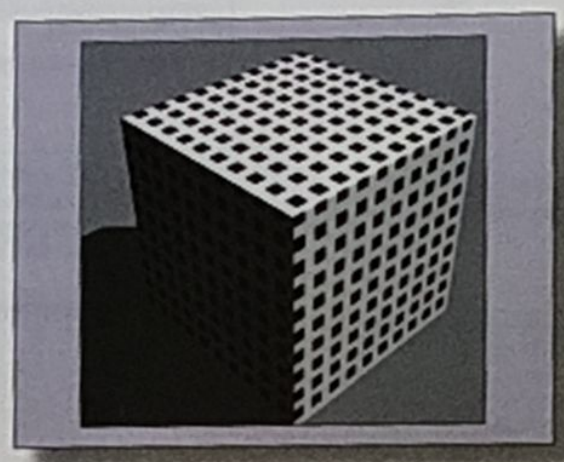
Obnašanje modelov

del 123

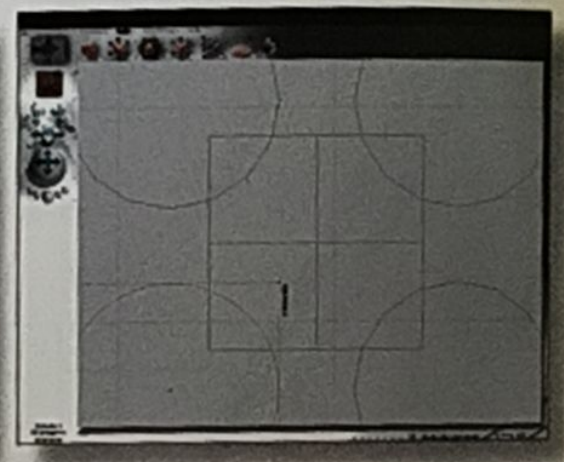
Razjasnili smo vam obzorja v programu Bryce

V **prejšnji številki** smo si ogledali orodje *Bryce* v povezavi z njegovim osnovnim namenom: ustvarjanju in izrisovanju pokrajin ali kakršnega koli terena. Zdaj je čas, da si ogledamo tudi nekaj njegovih drugih značilnosti.

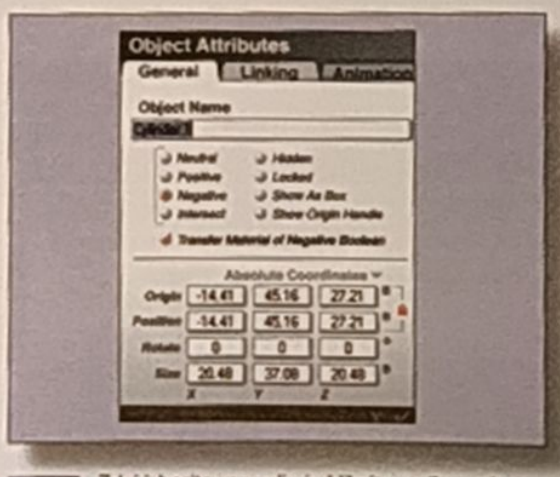
V programu *Bryce* uporabljamo tehniko modeliranja, ki se ji reče "Boolean". Objekte Boolean ustvarjamo tako, da med sabo združujemo dva ali več primitivnih objektov. To lahko storimo na tri načine: z unijo objektov (seštevanjem), odštevanjem ali presekom. Rezultat unije dveh objektov je seveda nov objekt, sestavljen iz vidnih delov vseh objektov, ki smo jih med seboj združili, odštevanje izreže en objekt iz drugega. Če tako od krogle odštejemo valj, bomo dobili prelukljano kroglo. Presek dveh objektov pa jasno ne more biti nič drugega kot nov objekt, ki je sestavljen le iz delov prejšnjih objektov, ki so se prekrivali. Tole se sliši precej osnovnošolsko, a kljub temu vedite, da lahko z uporabo tehnike Boolean ustvarite precej kompleksne objekte. Naj vam zaupamo, kako to storiti, v tem kratkem vodiču. **PCF**



1 Odprite nov dokument (sceno) in ustvarite preprosto kocko z uporabo menija **Create**. Kocko bomo obdelali z valji in tako dobili bolj zanimivo obliko. Ustvarite torej valj in ga po osi Y povečajte, da bo višji kot kocka.



2 Podajte se na **pogled Top** in postavite valj v oglišče kocke. V pogledu 3D mora valj prekrivati robove kocke. S klikom na bližnjico **Ctrl+D** ali na možnost Duplicate skopirajte valj še trikrat in vsak nov kos postavite v svoje oglišče kocke.



3 Zdaj izberite vse valje in kliknite na ikono A, v oknu **Attributes**, ki se odpre, pa zdaj izberite možnost **Negative**. *Bryce* bo pri izračunavanju scene zdaj obliko valjev odštel od ostalih "pozitivnih" oblik v sceni. Seveda na isti način nastavite kocko na možnost **Positive**.

4 Zdaj označite vse valje in kocko ter odprite meni **Objects** in jih združite (**Ctrl+G**). Pri izračunavanju scene boste videli, da valjev ni več, namesto kocke pa pred vami stoji popolnoma nov objekt.

NA DISKU

Blender 2.35
Zelo uporaben in dober paket za modeliranje v tridimenzionalnem svetu, z njegovo pomočjo pa ustvarjajo tudi animacije, ki jih kasneje uporabljajo v reklamah. Ni najlažji za uporabo, še manj za učenje, je pa nedvomno vreden vseh naporov.
www.blender3d.com

Anim8or
Če želite ustvarjati le preproste majhne animacije potem je Anim8or program za vas. Ponaša se tudi z nekaj orodji za modeliranje objektov.
www.anim8or.com/manual/inex.html

Now3D
Še en brezplačen program, nova različica pa se bohoti z novim pogonom ray-trace in veliko naprednimi možnostmi, kot je globalna osvetlitev.
www.now3d.it/Eng

Nova številka že v prodaji!

Reviji je priložen CD-ROM z video vodiči, vtičniki in preizkusnimi programi

Tokrat prinašamo opise kar osmih novih fotoaparatov. Od najtanjšega na svetu, pa vse do najdražjega.

Osnovne in napredne tehnike osvetlitve pri digitalnih kompaktnih in zrcalno-refleksnih fotoapratih.

Spremljajte novosti na področju digitalne fotografije in ostanite v koraku s časom

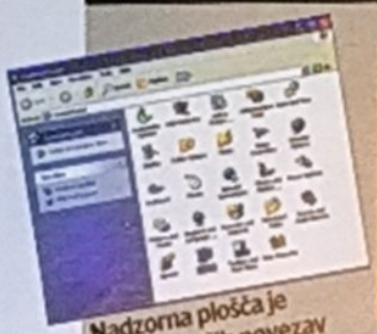
Najlepše stvari v življenju so majhne. Vstopite v svet makro in bližinske fotografije v 8-stranski naslovni temi.

V drugem od petih delov vodiča po plasteh v Photoshopu spoznajte načine spajanja plasti.

20 stvari, ki jih lahko preizkusite, če...

Vam omrežne povezave pijejo kri

Če se utapljate v morju kablov, naj bo *PCFormat* vaš vrli rešitelj.



Nadzorna plošča je vozlišče vaših povezav

01 SPOZNAJTE SVOJA OMREŽJA

V Windows XP je glavni krmilni center vašega omrežja mapa Network Connections v nadzorni plošči. V tej mapi so prikazane vse povezave, ki jih lahko uporabite v omrežju. Z desnim klikom na povezavo lahko izvesta, če je ta aktivna, lahko jo onemogočite in seveda dostopate do lastnosti. Za ponovno vzpostavljanje povezav in popravljanje naslovov IP, ki so se izgubile med kakšnim spreminjanjem nastavitev, je na voljo tudi možnost popravljanja povezave (Repair).

02 Čas za nadgradnjo

Omrežne usmerjevalnike poganja programska oprema. Če imate težave z njimi, se torej ozrite za nadgradnjami, s katerimi lahko odpravite težave s P2P in veliko drugih napak.

Ne kličite Gandalfa – naj čarovniki v Windows rešijo vaše težave.

03

Preprosto čarobno

Nastavitve v Windows so kot veliki rdeči gumbi, na katerih piše "Ne pritiskaj". Seveda jih ne bi smeli spreminjati, a kaj, ko si ne morete pomagati. Če ste se preveč igračkali z nastavitvami in do nerazpoznavnosti zavozlali vašo omrežno povezavo, odprite mapo **My Network Places** in zaženite čarovnika **Network Setup Wizard**.

04 Brez žic

Ogromno ljudi je še vedno prikovanih na delovne mize. Brezžične povezave so poceni in običajno enostavne za uporabo, obstaja pa kar nekaj nastavitev, ob katerih se večina kar zgrozi. Največ težav je z neposrednimi povezavami med dvema računalnikoma (P2P) ali v omrežnih infrastrukturah z več dostopnimi točkami.

05 KRIPTIRANJE WEP

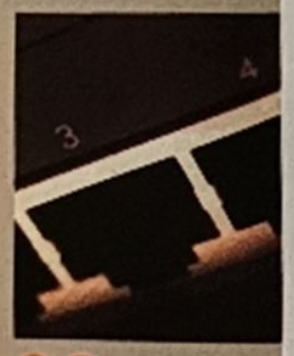
Če želite zlobnim fantom preprečiti krajo vaših brezžičnih podatkov, ki švigajo po zraku, uporabite možnost kriptiranja WEP. Za to boste morali dodeliti heksadecimalno ali ASCII geslo vsakemu računalniku in dostopni točki v omrežju.

06 Big MAC

Filtri MAC so kot mišićasti redarji v nočnem klubu, ki nepovabljenim gostom ne dovolijo vohljanja po vašem omrežju in vaših občutljivih (ali žgečkljivih) podatkih. Omogočite ga na dostopni točki, vnesti pa boste morali točen naslov MAC, ki ne napisan na mrežni kartici ali notesniku. Preverite, če ste ga pravilno vnesli.

07 KRIŽNI KABLI

Starejše omrežne naprave, ki se uporabljajo za neposredno povezavo dveh računalnikov, za povezovanje potrebujejo križne kable. To so standardni mrežni kabli, ki pa imajo zamenjani dve podatkovni žički.



08 VOZLI

Enostavne stvari včasih zahtevajo nekaj pomoči, kar boste ugotovili, če uporabljate omrežno vozlišče. Osnovno omrežje je tisto, ki ni neposredno povezano z internetom in če imate takšno omrežje, bo zadeva več ali manj stvar preizkusov in napak. Težava je v samodejnem določanju lokalnih naslovov IP, ki potrebujejo kar nekaj časa, da se "razširijo" po omrežju. Zato se splača vsakemu računalniku dodeliti statičen naslov IP, in sicer 192.168.x.x. X je katerokoli število v razponu od 0 do 255. In nato sledite nasvetu 9...

09
Določanje IP
Odprite nadzorno ploščo in nato še **Network Connections**. Z desnim gumbom miške kliknite na omrežno povezavo in izberite **Properties**. Dvokliknite na **vnos Internet Protocol**, izberite možnost **Use the Following IP Address** in vnesite na primer 192.168.0.2.

10
MOJA ŠTEVILKA
Če želite izvedeti, kak naslov IP ima vaš računalnik, odprite nadzorno ploščo in nato **Network → Connections**. Z desnim gumbom miške kliknite na povezavo v uporabi in izberite **Status**.

11

Če boste uporabljali omrežno opremo enega samega proizvajalca, se boste izognili kar nekaj težavam.

12
MOSTOVI
Ko povezujete dve omrežji, ustvarjate most, ki omogoča prenašanje podatkov iz enega omrežja v drugega. Windows XP omogoča programsko premoščanje, če imate računalnik z dvema mrežnima karticama, pa lahko promet speljete preko njiju. V mapi **Network Connections** z desnim gumbom miške kliknite na eno povezavo in izberite **Bridge Connections.**

13
PRAVA SMER
Usmerjevalniki so kompleksni kosi opreme. Nekateri imajo vgrajene požarne zidove, drugi NAT, vsi pa imajo priložena navodila za uporabo, ki se jih splača prebrati. Verjemite

14
Dobrodošli gostje
Windows XP mogoče izgleda prijazno, a pod njegovo veselo hribovsko prevleko ždi Operacijski Sistem, ki nas ima sicer rad, a nam niti najmanj ne zaupa. Ko dajete mape v skupno rabo, bo čarovnik običajno aktiviral gostiteljski račun, obstaja pa še en način. Pojdite v nadzorno ploščo in izberite **Administrative Tools → Computer Management → System Tools → Local Users and Groups → Users**. Poskrbite, da bo račun Guest omogočen.

15
STROJNA SMRT
Strojna oprema se žal kvari in mrežne kartice se po tem niti malo ne razlikujejo od druge opreme. Če je gonilnik nameščen in deluje, a omrežje ne trza, obstaja možnost, da je kaj narobe s samo kartico. Edini indikator tega je običajno lučka za omrežni promet, ki je takrat ugasnjena.

16
Kje si?
Ste računalnik povezali v omrežje, pa ga ne vidite? To je kar pogosta napaka, ki jo lahko najlaže odpravite tako, da v oknu **Network Neighborhood** kliknete na ikono **Search** in vnesete ime iskanega računalnika.

17
GLEJ, LUČKE!
Kot ste verjetno opazili, sta na vaši mrežni kartici dve lučki. Prva, običajno zelena, kaže stanje povezave. Goreča lučka je dobra, ugasnjena je slaba. Druga lučka je običajno oranžna in utripa, s čimer kaže, da se po omrežju pretakajo podatki. Obe lučki vam bosta dali koristne informacije o tem, kaj se dogaja v določenem trenutku.

18
FIREWIRE ME
Nimate mrežne kartice? Z Windows XP in dvojimi vrati FireWire lahko hitro ustvarite standardno omrežje kar preko te standardne povezave.

Lučke na mrežnih karticah so zakon.

19
DOVOLJ HITRO?
Ali vas zanima, če se splača nadgraditi na gigabitno omrežje? No... ne. Veliko osnovnih plošč že ima hitrejše vmesnike, a če ostala oprema v omrežju (vozlišča, stikala in usmerjevalniki) ni gigabitna, bo celotno omrežje delovalo s 100 megabiti.

20
Norton in omrežja
Nortonov požarni zid privzeto blokira omrežne protokole v Windows, kar je sicer varna poteza, a kaj, ko to dela globalno. Zato bo požarni zid potrebno nastaviti. To storite tako, da požarnemu zidu poveste, katerim naslovom IP zaupate. Sicer pa je v sam program tako ali tako vključen čarovnik, s katerim lahko to hitro rešite.

Sestavljanje
Omrežja so kompleksna in imajo grdo navado, da rada odpovedujejo. Poskrbite, da bodo na vsakem računalniku nameščeni gonilniki za mrežno kartico in da ti seveda pravilno delujejo. Preverite tudi, kaj se dogaja v mapi Network Connections. Z desnim gumbom kliknite na vašo omrežno povezavo in preverite, če je omogočena (Enabled). Izkoristite možnost **Status**, da preverite veljavne naslove IP in da povezava pošilja in prejema podatkovne pakete. Za konec izberite še možnost **Properties** in preverite, če so nameščeni **Client for MS Networks, File Sharing** in **Internet Protocol.**

NASLEDNJI MESEC TEŽAVE Z DISKI IN NJIHOVIM DELOVANJE

Ustvarjanje spletnih strani

Tretji DEL

S Flashem lahko ustvarjate interaktivne elemente, ki jih samo s HTML nikoli ne bi mogli

MALCE FLASHA

V tretjem delu vodiča pa se bomo najprej osredotočili na Flash, ki uporablja mešanico oznak Object in Embed za uspešno integracijo z različnimi brskalniki in platformami. Če imate namen sami ustvariti datoteke v *Flashu*, vam bo verjetno bolj pri srcu v *Flash* integrirano orodje za objavljanje vsebin, s katerim lahko ustvarite potrebno kodo za ugnezdenje takšnega objekta, ne da bi morali vedeti, kako so komponente in lastnosti oznak dejansko nastavljene. Je pa res, da boste na tak način teže izvajali naknadne spremembe, tako da se splača poznati tudi tisti nadležni del ročnega kodiranja.

Ko vam bo jasna osnovna sintaksa, boste kmalu spoznali, da so osnovne komponente za spreminjanje kode v bistvu čisto enostavne – sestavlja jih nekaj enostavno prepoznavnih spremenljivk, ki nadzorujejo splošen videz in obnašanje ugnezdenega objekta *Flash*.

KODA

Spodnjo kodo lahko uporabite v celoti za ugnezdenje datoteke SWF (Flash) v spletno stran. *Flash* lahko uporabite tudi za to, da takšno kodo neposredno vstavite v stran HTML, in sicer z nastavitvami Publish, splača pa se poznati posamične komponente in lastnosti te kode, da lahko ročno izvajate spremembe. Seveda boste morali prirediti relativno lokacijo datoteke SWF, dimenzije in druge lastnosti, vse ostale dele kode pa lahko v celoti kopirate v svojo stran, če boste želeli ugnezditi datoteko Shochwave.

```
<!- Povezave, uporabljene v filmčku->
<A HREF=http://www.pcformatslo.net/
mraz></A>
```

Otvoritveni komentarji so samoumevni, saj naštevajo ugnezdene povezave v datoteki Shochwave. Te so namenjene starejšim brskalnikom, ki mogoče ne bodo prepoznali kode.

```
<!- besedilo, uporabljeno v filmčku->
<!- Mraz
Zmrznite z nami
Domov->
```

Podobni komentarji se pojavljajo za besedilo znotraj datoteke SWF. Ti komentarji so lahko precej dolgi, saj se lahko besedilo večkrat ponovi, odvisno od namena in vsebine datoteke Flash. Tukaj lahko besedilo oziroma število ponovitev okrestite, da bo vaša koda bolj učinkovita.

```
<OBJECT classid="clsid:D27CDB6E-
AE6D-11cf-96B8-444553540000"
codebase="http://download.macromedia.
com/pub/shockwave/cabs/flash/swflash.
cab#version=6,0,0,0" WIDTH="600"
HEIGHT"300" hspace="5" vspace="5"
ALIGN="middle">
```

Dejansko datoteko *Flash* pokličete z oznako Object za združljivost z *Internet Explorerjem* (enako kot integracija avdia, ki smo jo opisali prejšnji mesec). Skrivnostni atribut "classid" se nanaša samo na oznako Object in mora ostati točno tak, kot je prikazano tukaj, ker identificira zahtevano kontrolo ActiveX. Tudi element "codebase" mora ostati nespremenjen, saj določa lokacijo kontrole ActiveX za *Flash Player*, tako da jo lahko brskalnik samodejno sname, če še ni nameščena. Ostale lastnosti so že znane – določajo dimenzije, navpične in vodoravne razmike objekta in poravnavo.

```
<PARAM NAME=movie VALUE
="interface.swf">
```

Parameter "name" je lasten oznaki Object in predstavi filmček *Flash* brskalniku, tako da se lahko sklicujete nanj v relativnem ali absolutnem smislu.

```
<PARAM NAME=quality VALUE=high>
<PARAM NAME=movie
VALUE="interface.swf">
```

Kvaliteto predvajanja datoteke *Flash* je mogoče nastaviti na Low, High, Autolow, Autohigh ali Best, s čimer seveda določite optimalno kvaliteto predvajanja.

```
<PARAM NAME=bgcolor
VALUE=#333333>
```

Heksadecimalno vrednost RGB za ozadje filmčka bo nastavitev, določena v datoteki *Flash*, prepisala – ne bo se pa spremenila barva ozadja na strani HTML.

```
<EMBED src="interface.swf"
WIDTH="600" HEIGHT="300"
hspace="5"
Vspace="5" ALIGN="middle" quality=high
bgcolor=#333333
TYPE="application/x-shockwave-flash"
PLUGINSPAGE="http://www.macromedia.
com/go/getflashplayer></EMBED>
```

Oznaka Embed ima isto funkcijo kot oznaka Object, je pa specifična za *Netscape Navigator* in *IE* na Macih. Večino atributov boste zlahka prepoznali, saj določajo dimenzije in druge lastnosti, ki se nanašajo na položaj. Pri ročnem kodiranju bodite pozorni, da bosta oznaki Object in Embed enaki. Atributa Type ne spreminjajte, saj določa zahtevan vtičnik za uspešno predvajanje, atribut "pluginspage" pa brskalniku pove, kam naj usmeri uporabnika, če ta nima nameščenega *Flash Playerja*.

```
</OBJECT>
```

Ta standardna oznaka se uporablja za zapiranje izvirnega objekta. Oznako Embed je potrebno ugnezditi znotraj te, saj jo bodo brskalniki s podporo za ActiveX drugače spregledali.

KODA

Z modifikacijo kode bo vaša strani sicer dostopna širši publiki, a pri tem vseeno ne pozabite na videz in oblikovanje. Če so vaše pisave premajhne in če izberete barvno shemo, s katero bodo imeli težave obiskovalci z barvno slepoto, vam nobena izboljšava ne bo pomagala oziroma bodo imeli dodatki le omejen učinek. Vsak del te kode lahko uporabite ločeno.

```
<LINK title="Samo besedilo"
rel="accessible" href="posebnastran.htm"
media="aural, Braille, tty">
```

To lahko ugnezdite v oznako dokumenta Head za nalaganje alternativne strani – takšne, ki je na primer laže berljiva ali vključuje samo besedilo. Brskalniki, ki podpirajo alternativne medije, ki so določeni z oznako Link, bodo samodejno naložili stran, na katero kaže oznaka.

```
<LINK rel="Next" href="stran2".htm>
<LINK rel="Previous" href="stran0".htm>
<LINK rel="Home" href="index".htm>
```

Oznako Link lahko uporabite tudi v povezavi z navigacijo, da opišete razmerje med stranjo in drugimi stranmi na določenem naslovu.

```
Snemite <A HREF="zvok.mp3" title="634kb
MP3" download>posnetek</A>
```

Če v standardno povezavo vključite atribut "title", se bo pojavilo okence s tem besedilom. To ni primerno le za slabovidne obiskovalce, saj gre za splošno uporabno možnost.

```
Preden <a href="posnetek.htm"
tabindex=3> snamete posnetek,</a>
prebenite več <a href="about.htm"
tabindex=1> o Mrazu</a> ali kako mu
lahko <a href="kontakt.htm" tabindex=2>
pišete</a>.
```

Atribut "tabindex" je še ena uporabna lastnost, ki ni uporabna le za povezave, temveč za celo vrsto drugih ukazov, na primer za elemente obrazcev. Če jih uporabite na svoji strani, bodo uporabniki, ki za navigacijo uporabljajo tipkovnico, s tipko Tab lahko preskakovali med povezavami v določenem vrstnem redu.

```
<TABLE>
<CAPTION>Seznam Gregorjevih
neumnosti</CAPTION>
<TR>
```

Oznaka Caption je način ugnezdenja dodatnih informacij v tabelo. Postavljena je med običajne otvoritvene vrstice kode, nanaša pa se na celotno tabelo. Opisi, ki jih omogoča, so vidni v brskalnikih, ki te oznake podpirajo.

```
<TABLE summary="V tej tabeli je seznam
Gregorjevih najnovejših neumnosti.">
<CAPTION>Seznam Gregorjevih
neumnosti</CAPTION>
<TR>
```

To lahko nadgradimo s povzetkom v otvoritveni oznaki Table, ki vključuje daljši opis, ki se pojavi kot povezava do tega opisa v večini vizualnih brskalnikov.

```
<P>Dobrodošli na <ACRONYM
title="Najslabšo spletno stran na
svetu">WWW</ACRONYM></P>
```

Z uporabo oznake Acronym, ki obkroža vnos, lahko učinek okenc ustvarite tudi iz običajnega besedila, kar je uporabna metoda za pojasnjevanje vsebine.

```
<FIELDSET><LEGEND>Naslov kategorije
</LEGEND>form datainserted here...</
FIELDSET>
<OPTGROUP></
OPTGROUP>
```

Te oznake so še posebej uporabne, ko ponujajo jasnejše informacije o vsebini obrazcev. Tukaj nimamo dovolj prostora, da bi jih v celoti prikazali, a ta del kode dovolj natančno prikazuje osnovo.

DOSTOPNEJŠE VSEBINE

Ko je osnovna stran končana, preizkusite še to oblikovanje in nasvete, da bo vaša stran dostopna tudi uporabnikom, ki slabše vidijo.

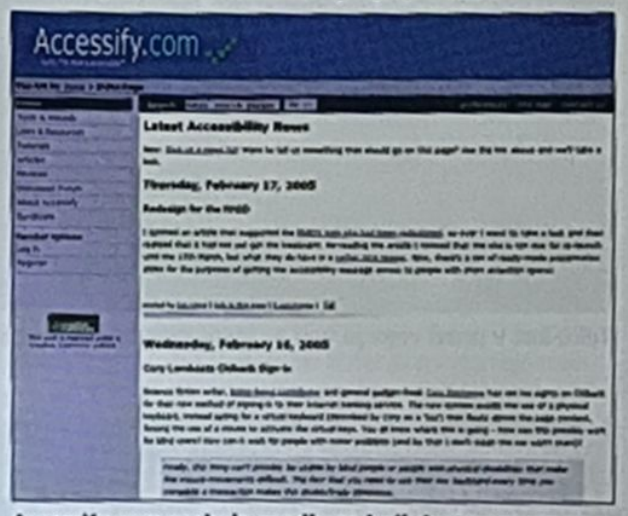
Pogosto nam kdo pove, da ne znamo ceniti tistega, kar nam je dano, in to še posebej velja za čutila. Ker internet večinoma sestavljajo slike in besedila, imajo s tem medijem težave tisti uporabniki, ki sicer lahko dostopajo do teh vsebin, a jih zaradi težav z vidom težko spremljajo. Seveda obstaja več stopenj slabovidnosti, od klasične kratkovidnosti do popolne slepote.

Oblikovalci pogosto pozabljajo na to, da bi bile njihove spletne strani dostopne tudi takšnim uporabnikom. Z nekaj razumevanja enostavnih dodatkov za objekte vaše spletne strani pa lahko osnovno sporočilo strani prirediteo, tako da bo vključevalo enostavne oznake, ki bodo posredovale pomembne informacije slabovidnim obiskovalcem.

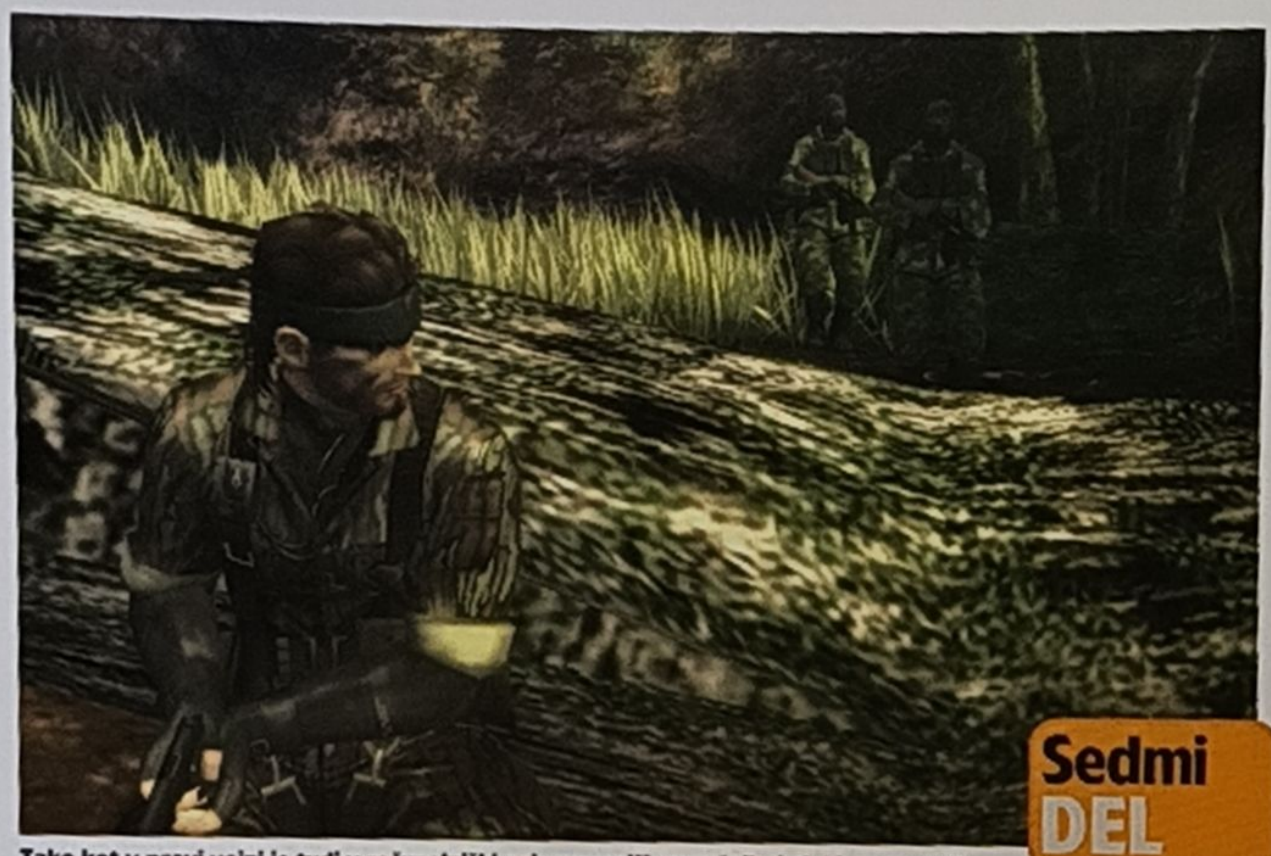
Odlično pri tem je dejstvo, da je že sam HTML prav dobro poskrbel za potrebne oznake, na primer za alternativne tekstovne atribute za slike, pri oblikovanju naše spletne strani pa smo jih nekaj že celo uporabili, na primer atribute za naslove, tako da so dodatne informacije že na voljo kot namigi, ko se z miško zapeljete preko objekta.

V tokratni kodi so te oznake podrobneje opisane. Z nekaj majhnimi spremembami pa lahko s svojo spletno stranjo dosežete veliko več uporabnikov kot druge, morebiti celo konkurenčne spletne strani.

S Flashem ste se spoznali že v prejšnji številki



Accessify.com vsebuje orodja za bolj dostopno stran



Sedmi DEL

Tako kot v pravi vojni je tudi v računalniški najnevarnejši sovražnik tisti, ki ga ne vidiš.

Gverilsko bojevanje v kiber-prostoru

Tomaž Bratuša samo za vas razišče največje hekerske podvige vseh časov

Nekega poletnega dne v času šolskih počitnic, gneče na avtocestah in letališčih, pride do nenadnega izpada električne energije. Istočasno nekje nad glavnim mestom strmoglavi potniško letalo, medtem ko se telefonski številki 112 in 113 prenehata odzivati na klice. Takrat se začno uslužbenci obrambnega in notranjega ministrstva spraševati, zakaj njihova elektronska pošta in telefoni ne delujejo. Na drugem koncu države se uslužbenci jedrske elektrarne sprašujejo, zakaj se je pričel čudno obnašati centralni SPDS (Safety Parameter Display Sistem), ki nadzira hladilni sistem, temperaturo sredice reaktorja, senzorje za nadzor zunanjega sevanja in podobnega. Med posameznimi incidenti se prične dogajanje seliti tudi na borzo, kjer pričnejo tečaji drseti navzdol in med prebivalci se razrašča panika. Elektronski Pearl Harbour!

“NSA je najela skupino 35 hekerjev, ki so izvedli simultan napad na elektronsko infrastrukturo ZDA”

Nemogoče? Opisano je še kako mogoče in se je tudi dejansko zgodilo, če izvzamemo strmoglavljenje letala... in zlom borze...

ter nekaj podrobnosti iz nuklearke. Že leta 1997 je namreč NSA (National Security Agency) najela skupino 35 hekerjev, ki so izvedli simultan napad na elektronsko infrastrukturo ZDA. Operacija je imela tajno ime Eligible Receiver, hekerjem pa je med njo uspelo pridobiti administratorski dostop v 36 od 40.000 omrežij obrambnega ministrstva. Napad je prav tako povzročil izklop delov elektro-energetskega sistema in številke za nujne klice 911 v okrožju Washington. Hekerjem je uspelo prodreti celo v računalniški sistem ene bojne ladje, ki je bila v tistem času na pohodu.

Rezultat tovrstnega testiranja je bilo odkritje, da imata kar dve tretjini vladnih računalnikov varnostne pomanjkljivosti.

IN BILA JE TEMA

Pred časom je prišlo v severni Ameriki do tako imenovanega “električnega mrka”. Vzroke za popoln izpad električne energije še preiskujejo, po do sedaj znanih podatkih pa je vzrok v napačni komunikaciji med posameznimi elektrarnami v ZDA in Kanadi. Napačno komuniciranje oziroma potvarjanje podatkov je povzročilo učinek domin, zaradi katerega so se preobremenili glavni električni vodi, kar je privedlo do izpada električne energije širokega obsega.

Iz te zgodbe se lahko naučimo marsikaj uporabnega, predvsem pa to, da so posamezne elektrarne, nadzorni centri in elektro podjetja medsebojno povezani z najetimi telefonskimi linijami, kakor tudi z omrežnimi povezavami T1. Naslednji podatek pa je verjetno še pomembnejši, saj so nekatera ameriška elektro podjetja (na primer FirstEnergy Corp.) povezana s svojimi pogodbenimi partnerji (elektrarne) preko lokalnih omrežij, pri čemer je med sistemi vzpostavljen visok nivo zaupanja, kar pomeni, da požarni zidovi prometa med sistemi, ki si zaupajo, ne filtrirajo.

V raziskavi nedavnega električnega izpada pa je prišlo na dan tudi dejstvo, da so posamezni računalniki in njihovi operacijski sistemi zastareli in niso redno posodobljeni.

Do opisanih odkritij je med drugim prišlo, ko se je pred časom pojavila nova različica internetnega črva, imenovana Slammer. Črv je vstopil v sistem podjetja FirstEnergy Corp. preko omrežja ene od pogodbenih partneric, od koder se je preko linije T1 prenesel v sistem nuklearne elektrarne David-Besse. V elektrarni je nato prišlo do preobremenitve omrežja in peturnega izpada centralnega računalnika SPDS (Safety Parameter Display Sistem), ki nadzira hladilni sistem, temperaturo sredice reaktorja, senzorje za nadzor zunanjega sevanja in podobno. Edino naključje, ki je rešilo podjetje FirstEnergy pred katastrofo, je bilo to, da reaktor ne deluje od februarja 2002, saj so na njegovi lupini odkrili razpoke.

Opisane pomanjkljivosti in vzroke za njihov nastanek opisuje tudi National Security Telecommunications Advisory Committee, ki je bil ustanovljen prav zato, da bi raziskal varnostne pomanjkljivosti elektrarn ZDA in ostale kritične infrastrukture.

Očitno se vlada ZDA zaveda tovrstnih nevarnosti, medtem ko se pri nas odgovorni obnašajo, kot da imamo v lasti jedrske elektrarne in je testni reaktor blizu Ljubljane le igrača za otroke. Ste še vedno mnenja, da je vaš sistem 100% varen? Je bila zgoraj opisana jedrska elektrarna izjema? Kaj pa naše elektrarne? Dotaknili se jih bomo morda v kakšnem od naslednjih člankov, pri čemer pa vam svetujemo, da se trdno primete za stol.

TARČA... PENTAGON

Podjetje Axcent Technology skrbi za varnost Pentagonovih omrežij. Direktor Axcent Technology je pred kratkim izjavil, da vsak dan beležijo med 60 in 80 napadov, včasih pa tudi nekajkrat več. Internet se je razvil do te mere, da trenutno obstaja okrog 30.000 hekerskih spletnih strani, na katerih so dostopna raznovrstna orodja, katerih namen je v prvi vrsti poenostavljeno ustvarjanje napadov. Stvari so šle tako daleč, da za napad ne potrebujete nikakršnega programerskega znanja, temveč samo nekaj prostega časa, dobre volje in klikanja z miško. Bliža se demokratizacija hekerstva! Bližamo

TROFEJE

Hekerski vdori, ki izstopajo

- V času prve zalivske vojne je nizozemskim hekerjem uspelo z računalnikov vojaških sil ZDA ukrasti podatke o gibanju in lokaciji vojaških enot. Hekerji so nato poskušali informacije prodati Iraku, kjer pa so bili mnenja da gre za neslano šalo.
- Leta 1997 je Hrvaškim hekerjem uspelo vdreti v računalniški sistem ameriške letalske baze Guam.
- Leta 1997 in 1998 je uspelo izraelskemu mladeniču Ehud-u Tenebaum-u imenovanemu "The Analyzer" prodreti v računalniški sistem Pentagona. Računalniški strokovnjaki pentagona niso nikoli odkrili načina Tenebaumovega prodora v operacijski sistem Solaris.
- Februarja 1999 je skupina hekerjev ugrabila navigacijski sistem britanskih vojaških satelitov. Skupina je za vrnitev nadzora nad sateliti od britanske vlade zahtevala zajetno odkupnino. Britansko obrambno ministrstvo je takrat vse skupaj zanikalo in zatrjevalo, da so vsi sateliti na svojem mestu in pod kontrolo.

se situaciji, ko nevarnost ne preži s strani tujih vlad in terorističnih skupin temveč tudi s strani hrčkov, veveric in kmetov.

Zakaj kmetje? Leta 1995 je nekemu kmetu v New Jerseyu uspelo prekiniti telefonske kable in onemogočiti 60% lokalnega in mednarodnega prometa mesta New York. Hkrati je onemogočil tudi sisteme za kontrolo letenja v New Yorku, Washingtonu in Bostonu. Dobro, kmete smo pojasnili, kaj pa hrčki in veverice? No, leta 1996 je v mestu Palo Alto v Kaliforniji hrček pregriznil kabel in s tem silicijevi dolini za več ur onemogočil dostop do interneta. Še ena od očitnih prednosti brezžičnega omrežja je ta, da lahko vaš glodalec brezskrbno leta po stanovanju in grizlja kable (slednja marketinška ideja je izključna last avtorja članka).

"Okužba z mobilnim virusom s pomočjo tehnologije Bluetooth je podobna okužbi človeka."

Leta 1998 je direktor CIA priznal, da že nekaj časa razvijajo programsko opremo in orodja, s pomočjo katerih bi lahko izvršili internetni napad. Vlada ZDA predvideva, da orodja za internetno vojskovanje trenutno razvija okrog 120 držav. Med njimi so v ospredju poleg ZDA prav gotovo Francija, Izrael in Kitajska, ki tovrstna orodja ravno tako že ima.

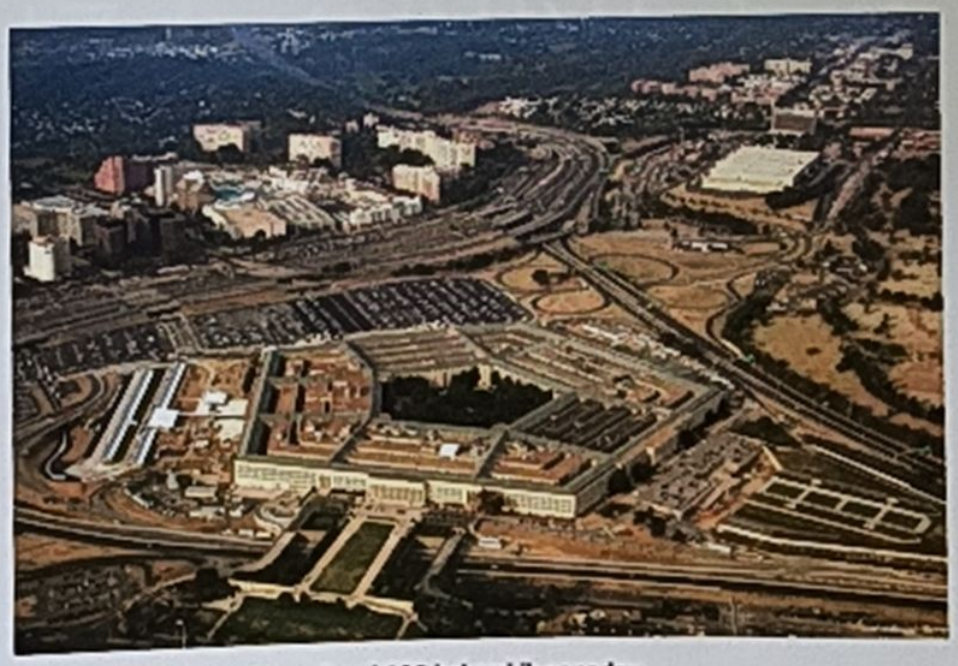
Dejstvo je, da o pravih napadih ne bomo nikoli brali v časopisih, saj se dogajajo v strogi tajnosti, za njihovo razkritje pa ni motiva s strani žrtev. "Analyzer" (poglej okvirček) je bil ujet po tem, ko se je o svojem podvigu hvalil na IRC-ju. Bojimo se lahko tistih, ki se o tovrstnih podvigih ne hvalijo, hkrati pa spretno prikrivajo sledi svojega podtalnega delovanja.

Namestitev požarnih zidov, protivirusnih aplikacij in sistemov za odkrivanje vdorov so načini, s katerimi običajno varujete svoja omrežja. Tovrstne aplikacije pa vas pred vdori ne bodo nikoli popolnoma zavarovale. Kdor trdi, da je z uporabo teh tehnologij vaše omrežje stoodstotno varno, ne pozna osnovnega bistva hekerjev. To so namreč ljudje, ki jim je premagovanje ovir v zabavo in vse skupaj vidijo kot izziv. Skratka, več ovir pomeni za njih več zabave in v primeru uspešnega prodora tudi pridobitev ustreznega spoštovanja in materialnih koristi. Podjetja se počasi pričenjajo zavedati dejstva, da lahko z zaposlitvijo enega etičnega hekerja pridobijo večjo varnost, kot pa bi jo z milijonskimi nakupi varnostne opreme.

VIRUSI, ČRVI, KONJI

Računalniški strokovnjaki so preimenovali leto 2003 kar v leto črvov. Že januarja je namreč pohod črva Slammer v desetih minutah okužil 75.000 ranljivih strežnikov, pri čemer je med drugim onemogočil sisteme bankomatov in povzročil zamude na letališčih. Slammer je izkoriščal ranljivost Microsoftovih strežnikov SQL, ki jih podjetja pogosto uporabljajo v povezavi z bazami podatkov. Črv je izvedel napad tipa Buffer Overflow, o katerih smo govorili v prejšnji reviji, in tako omogočil, da je ga uspešno okuženi strežnik širil naprej. V poletnih dnevih istega leta se je pojavil črv Blaster, ki je za širjenje uporabljal ranljivost sistemov Windows, pri tem pa je okužene računalnike uporabljal za napad na Microsoftove spletne strani. Avgusta pa je na bojišče vstopil črv imenovan Sobig.F, ki je za širjenje uporabljal elektronsko pošto, pri čemer je okuženi žrtvi ukradel naslove elektronske pošte in se nato razposlal naprej. V nekem trenutku je bil črv tako razširjen, da je bilo z njim okuženo vsako sedemnajsto elektronsko sporočilo. Po nekaterih ocenah naj bi Sobig.F, če upoštevamo njegovo odstranjevanje in izgubo produktivnosti, podjetjem povzročil za 82 milijard dolarjev škode. Ko smo mislili, da je najhujša kuga že za nami pa je na sceno vstopil Mydoom.A, ki se je tako hitro razširil, da je bilo z njim okuženo vsako peto elektronsko sporočilo. Tudi ta škodljivec je okuženo žrtev zlorabil za napad na različne spletne strani.

Sledilo je nekaj aretacij in sodnih epilogov. Kot odgovor je sledila prilagoditev piscev virusov, ki zdaj uporabljajo nov način za širjenje spletne golazni. Škodljivo kodo, navodila za širjenje in orodja za izdelavo avtorji namreč objavljajo na različnih spletnih straneh, od koder jo prevzamejo manj



Pentagon je vsak dan žrtev skoraj 100 hekerskih napadov.

izkušeni uporabniki. Takšni manj izkušeni uporabniki nato sestavijo vsak svojo različico virusa in ji dodajo nekakšen osebni prizvok (podpis). Nenadoma smo deležni epidemije različic istega virusa, kot je recimo Bagle od A do Ž in naprej. Na koncu za rešetkami pristanejo posamezniki, ki niso pravi avtorji, temveč le žrtve svoje neumnosti. Resnični pisci virusov se ob teh situacijah samo nasmehnejo in ponavadi rečejo: "Mi smo samo ustvarili pošast vendar je nismo spustili na prostost."

KAJ NAS ČAKA V 2005

Tako, obdelali smo virusno prazgodovino zdaj pa si oglejmo, kaj nas čaka v letu 2005. Vedno več je ponosnih lastnikov pametnih mobilnih telefonov z vgrajenim fotoaparatom, tehnologijo Bluetooth, Wi-Fi, WAP, GPRS, UMTS ali čim drugim. Tovrstni mobilni telefoni so se v bistvu prelevili v majhne prenosne računalnike, ki so bolj zmogljivi, kot si večina predstavlja ali se sploh zaveda. Z naraščanjem računalniške moči pa se nezadržno bližajo tudi varnostne pomanjkljivosti, virusi in črvi. Mobilni telefoni postajajo vedno pogostejša tarča najnovejših napadov.

Po nekaterih ocenah polovica proizvedenih telefonov uporablja eno od različic operacijskega sistema Symbian, ki pridobiva na popularnosti, saj ga uporablja tako Nokia kot tudi Sony Ericsson. Letos naj bi po nekaterih ocenah presegli številko 1,5 milijarde uporabnikov mobilnih tehnologij.

Okužba z mobilnim virusom s pomočjo tehnologije Bluetooth je presenetljivo podobna okužbi človeka. Tovrstno širjenje namreč pogojuje bližina naprav, kar istočasno predstavlja tudi omejitev pri končnem dometu virusa in njegovi učinkovitosti. Prvi dokaz koncepta med mobilnimi virusi je bil znan junija 2004 in je nosil ime Cabir, napadal pa je omenjeni operacijski sistem Symbian. Cabir je za širjenje uporabljal tehnologijo Bluetooth, pri čemer se je širil na vse vrste naprav, v katere je vgrajen Bluetooth, med drugim tudi na tiskalnike. Cabir razen tega, da je z neprestanim iskanjem Bluetooth naprav občutno skrajšal delovanje baterije, ni imel vgrajenih škodljivih funkcij. Nedavno so v Kaliforniji s pomočjo Bluetootha uspeli povezati mobilni telefon in prenosni računalnik na razdalji 1 km, kar zagotovo predstavlja nov mejnik v zmožnostih širjenja tovrstnih virusov, saj bo lahko potencialni napadalec tako zajel mnogo več naprav.

Kaj motivira pisce tovrstnih virusov? Preprost odgovor je: dobiček. Novodobni virusi bodo imeli namreč poleg sposobnosti klicanja plačljivih telefonskih številk tudi zmožnosti mobilnega nakupovanja (naenkrat boste postali srečni lastniki 100 novih melodij zvonjenja).

"Nekemu kmetu v New Jerseyu je uspelo prekiniti telefonske kable in onemogočiti 60% prometa mesta New York"

Vsekakor bo na pravo epidemijo mobilnih virusov potrebno še nekaj časa počakati, saj uporabniki še nismo dosegli tako imenovane kritične mase. Kritična masa je namreč razlog, da je večina sedanjih računalniških virusov usmerjenih predvsem na sisteme Windows. Z dominacijo enega proizvajalca oziroma operacijskega sistema pa se bo zgodba prav gotovo prenesla tudi med uporabnike mobilnih naprav. Trenutno obstaja "samo" 30 različic mobilnih virusov, opise katerih si lahko ogledate na spletnih straneh **http://www.symantec.com/search/**, tako, da vnesete iskalni parameter "symbos".

Tomaž Bratuša

Peresno lahek

NEC

NEC Versa f-S940 Pentium

Izjemna zmogljivost in mobilnost

- odlične zmogljivosti
- vsestranska povezljivost
- izjemna avtonomija
- teža le 2 kg

339.900 SIT

Mobile Intel® Centrino™ tehnologija
Mobile Intel® Pentium® procesor-M
Intel Wireless LAN 802.11b/g
Intel® Pentium® M Procesor 1.6GHz,
13" WXGA TFT zaslon
ločljivost 1280x800, 512MB DDR,
40GB trdi disk, Combo DVD/CD-RW enota
Integrirana grafična kartica do 64MB
Integrirana zvočna kartica AC97
Integriran 10/100 Ethernet card (LAN)
2xUSB 2.0, modem 56k V.92, VGA izhod,
Firewire, čitalec kartic 5 v 1
Free Dos, Li-Ion baterija, **teža: 2 kg**
Slovenska tipkovnica

Cene so informativne, slike so lahko simbolične, za morebitne napake ne odgovarjamo in se enostransko. Vse cene so v SIT in že vsebujejo DDV. Pridržujemo si pravico do spremembe cen in konfiguracij. Accord-02 d.o.o., Blegoš 13, Ljubljana.

POOBLAŠČENI PRODAJALCI: Harvey Norman, Janus Trade, Big Bang, Teal, PowerPlus, Pingwin-Jesenice, Tech Trade, Rolan, Megahit, eTrgovina: www.pcplus.si.

NEC is a registered trademark of NEC Computers International. All rights reserved. Products mentioned here may be trademarks of their respective owners. Intel, the Intel Inside logo, Pentium and M1 Technology are trademarks or registered trademarks of Intel Corporation or its subsidiaries in the United States and other countries. Performance may vary depending on the system configuration and software applications used.

ŠTIRJE KRALJI

Tu so –
štiri hekerske legende.

Corey A. Lindsly, med hekerji znan kot Mark Tabas, je bil sprva član hekerske skupine Legion of Doom, kasneje pa je ustanovil skupino, imenovano Phone Masters, katere cilj je bil nadzirati celotno telefonsko infrastrukturo ZDA. Skupina je vdrla v telefonske sisteme, kot so AT&T, British Telecom, GTE, MCI, WorldCom, Sprint in še nekaj drugih. Na vrhuncu delovanja je skupina nadzirala celo nekatere dele elektro-energetskih sistemov, sistemov za nadzor letenja in pohajkovala celo po računalnikih Bele hiše. V tistem času je središče prvikrat dovolilo prisluškovanje podatkom (Data Tap), s čimer so posegli v komunikacijo med člani skupine. Lindsly je bil leta 1999 obsojen na 41 mesecev zapora.

Kevin Lee Poulsen, v hekerskem svetu bolje znan z vzdevkom Dark Dante, je pričel svojo kariero leta 1983 z vdorom v omrežje ARPANET. Njegov najbolj znan podvig je vdor v telefonski sistem radijske postaje KIIS-FM. Omenjena radijska postaja je namreč ponujala poslušalcu, ki bo poklical 102 po vrsti, za nagrado osebni avtomobil Porsche, vreden 50.000 dolarjev. Poulsen je z vdorom v sistem blokiral vse klice drugih poslušalcev in bil tako 102 poslušalec, ki mu je uspelo poklicati in osvojiti nagrado.

Kevin Mitnick, v hekerskih vodah bolje znan kot Condor, bi, če bi umrl v kakšnem od obračunov s policijo, definitivno postal hekerski Jimi Hendrix. Mitnick je kar nekaj let odsedel v zaporu, slovel pa je predvsem po izvrstni uporabi tehnik "socialnega inženiringa". Kariero je pričel leta 1981 s tatvino priročnikov iz podjetja Pacific Bell, leta 1987 pa je vdrl v sisteme podjetja Santa Cruz Operation. Leta 1988 je bil Mitnick obtožen tatvine programske opreme v vrednosti milijona zelencev iz podjetja DEC. Strokovnjaki so ocenili, da je bilo podjetje DEC s tem oškodovano za okrog 4 milijone dolarjev. Mitnicka seveda vse to ni spametovalo in je nadaljeval z vdori v sisteme Motorole, Nokie, Suna, Novella in NEC-a. Med svojimi podvigi je operiral s približno 20.000 številkami kreditnih kartic in govori se, da mu v zaporu niso dovolili niti uporabe kalkulatorja. Trenutno je Mitnick zaposlen kot računalniški strokovnjak v lastnem podjetju. Zanimivo je predvsem to, da so hekerji že dvakrat vdrli na spletne strani njegovega podjetja in mu tako dali vedeti, da je čas za upokojitev.

Tsutomu Shimomura je varnostni strokovnjak in človek, s pomočjo katerega je FBI-ju uspelo ujeti Mitnicka. Shimomura je bil zaposlen v Centru za superračunalnike v San Diegu, Nacionalnem laboratoriju Los Alamos, delal pa je tudi za FBI in NSA.

mobinet

marec 2005/številka 70
850 SIT

Bluetooth

Vroče iz CANNESA
v središču dogajanja

PCMCIA
Forerunner
Telefoni za ženske

test
Qtek 8010
Nokia 9300

Gregor Mraz
NE PREMAGA BEDAKOV

VprašajteGregorja...

ODGOVORI NA VAŠA VPRAŠANJA

Hitri kviz

Preizkusite svoje poznavanje računalnikov

1 **Kakšno kapaciteto je imel čisto prvi trdi disk?**
a) 512Kb
b) 768Kb
c) 1Mb
d) 5Mb

2 **Kaj je bilo najprej izumljeno?**
a) Miška
b) Kodna tabela ASCII
c) Programski jezik BASIC
d) DRAM

3 **Kdo je razvil prvi mikroračunalnik na enem samem čipu?**
a) Intel
b) IBM
c) Xerox
d) Texas Instruments

4 **Koliko tranzistorjev je imel?**
a) 15
b) 150
c) 1,500
d) 15,000

5 **V kakšnem zaporedju so bili razviti mediji za shranjevanje podatkov za namizni računalnik?**
a) trdi disk, disketa, trak
b) disketa, trdi disk, trak.
c) trak, disketa, trdi disk.
d) trdi disk, trak, disketa.

Odgovori na strani 99

Čisto brezplačna tehnična pomoč

Vam bo računalnik navrtal luknjo v možgane in rano v želodec? Dovolite Gregorju, da vas odreši muk in mu pišite na **mraz@pcformatslo.net**, če vam pa ne uspe dovolj usposobiti PC-ja, pa mu pošljite navadno pisemce na **PCFormat, Za Mraza, Trg revolucije 2, 2000 Maribor**.

Pomoč je na voljo tukaj

Gregor Mraz se spopade s tokratnimi tegobami z mešanico uporabnih nasvetov in očitnega nadiranja

tisočakov bi preko kakega oglasa dobil boljši računalnik kot je ta, ki ga imaš. Če ga ne dobiš, ti prodam mojega za 15. Stikala pa ne dam. To pa ne.

Pri novejših grafičnih karticah boste našli več kot 16 barv na sami kartici.

GRAFIČNE KARTICE

Antični računalnik

V Ne morem prikazati več kot 16 barv – potrebujem jih 256 – prosim, pomagaj.

ROBI

O To sporočilo sem našel, ukleščeno v jantar, kjer je ležalo, odlično ohranjeno, od leta 1993. To je bilo namreč zadnje leto, ko je sploh še kdo uporabljal 16 barv! Še privzeti gonilnik SVGA iz Windows 98 je bil zmožen prikazati 256 barv. Če odmislim možnost, da sem padel v kakšno časovno črvino, se lahko spomnim samo dveh načinov, da ti je sploh uspelo pristati na le 16-barvni grafiki. Prvi je ta, da ti je nekako uspelo izbrati izvirni način VGA v Windows (640 x 480) ali pa uporabljaš tako obupno staro grafično kartico, ki nima dovolj pomnilnika, da bi pri najvišji ločljivosti sploh prikazala več kot 16 barv. Oboje je seveda izvedljivo le če imaš Windows 9x, saj ti Windows XP sploh ne dovoljuje izbrati manj kot 256 barv.

Lahko bi ti povedal, da z desnim gumbom miške klikni na namizje, izberi **Properties → Settings** in z drsnikom znižaj ločljivost ali klikni na **Advanced**, da spremeniš gonilnik za grafično kartico. Pa ne bom.

Lahko bi ti povedal, da si omislil boljšo grafično kartico (najcenejša kartica za 15 tisočakov bi bila še vedno boljša od te, ki jo imaš). Pa ne bom.

Če sem čisto iskren, je tvoj računalnik očitno tako star in zanič, da se ne splača truditi z ničimer, kar ne vključuje nakupa novega računalnika. In če me ima kdo namen napasti, kako ne razumem finančne stiske samskega starša, ki vzgaja pet otrok v razsuti kolibi sredi planin, štiri ure jahanja od kraja, kjer je bog rekel adijo, naj kar takoj povem, da me ne gane. Dve uri sem moral plaziti po prašnem podstrešju, da sem našel edini računalnik v hiši, ki je bil dovolj star, da bi se lahko zataknil pri 16 barvah, potem pa sem še 20 minut iskal stikalo zanj in ga nameščal. Pa še tista stara pošast, ki sem jo kupil leta 1995, deluje pri 32.000 barvah in se ni hotela spustiti pod 256, dokler nisem nastavil pištole na vrata VGA. Za 20

VEČ POŠTE

Sporočilne težave

V *Outlook Expressu 6.0* sem ustvaril pravilo, da naj se vsa sporočila, ki prispejo na določen naslov, samodejno posredujejo na druge naslove. Ko sem pravilo testiral, je čisto lepo delovalo sporočila se posredujejo na izbrane naslove problem pa je v tem, da je prikazan samo naslov, s katerega je sporočilo posredovano. To je velik problem, če je treba odgovoriti izvirnemu pošiljatelju! Očitno je težava v pravilih, saj je izvirni naslov v sporočilu, če ga ročno posredujem. Prosim, pomagaj!

JANI

O *Outlook Express* se privzeto tako obnaša. Ne vem sicer, če želi s tem blokirati kak prefinjen spam iz razlogov, ki mi pri mili volji niso jasni, ali pa preprosto ponuja transparenten način za posredovanje sporočil, ne da bi prejemnik to sploh zaznal. Priznam, da mi zadeva ni jasna, a sem ugotovil, da se Mac Mail enako obnaša, kar pomeni, da tukaj ni Microsoft edini, ki dela čudne stvari.

V tem trenutku se lahko spomnim dveh načinov za rešitev te težave. Najenostavnejši je ta, da posredovanje izvedeš na nivoju domene. Tako lahko pošto preusmerjaš na katerekoli naslove, pa se bodo ohranili vsi

podatki o izvirnem pošiljatelju. Žal pa to deluje samo pri posredovanju glede na naslovnika. Če si v pravilo vključil še kak drug element, na primer vsebino sporočila ali zadevo, ta način ne bo deloval. Za takšno fleksibilnost bo potrebnega nekaj programiranja. Orodje za ustvarjanje makrov v Windows je dovolj zmogljivo za kaj takega in je tehnično še najmanj zahtevno. Hitro brskanje po Googlu je razkrilo, da se splača obiskati tudi spletno stran **www.macroexpress.com**.

IZBOLJŠAVE WINDOWS
Halo?

V Kam Windows XP naloži tiste ikone map, ki jih uporablja v Explorerju? Ko je mapa izbrana v levem delu *Explorerja*, se spremeni iz normalne, "zaprte", v tako, ki je malce odprta. Obe ikoni sta rumeni na mojem računalniku in težko se vidi, katera mapa je odprta. Ikone map v desnem delu zaslona so drugačne in jih lahko jasno vidim.

Rad bi ugotovil, kam Windows naloži tiste majhne ikone, da bi lahko spremenil barvo odprte mape. Imam namreč nek urejevalnik ikon, s katerim lahko odpiram ikone iz datotek .dll in .exe. Ikone bi lahko spremenil in jih ponovno shranil v isto datoteko. Našel sem sicer datoteko shell32.dll na štirih mestih na mojem računalniku in v tej datoteki so ikone, ki me zanimajo, a če spremenim barvo ikone odprte mape to nima nobenega vpliva na ikone v *Explorerju*, zato sem prepričan, da jih *Explorer* nalaga iz kakšnega drugega vira. Ali se naložijo ob zagonu?

Moj vid pa ni edini razlog, da bi rad spremenil barve ikon. Ker rad delam na svežem zraku, sem si omislil notesnik in brezžični usmerjevalnik, da bi lahko delal na vrtu. Čez dan tako preprosto ne vidim, katera mapa je trenutno odprta, saj se zaslon preveč blešči.

DAVID

O Tisto, kar najraje počnem, ko dobim kakšno tako zmešano vprašanje, je to, da se najprej pretvarjam, da sploh nisem opazil tvojega strašljivo slabega stika z realnostjo in ti dam čisto normalen odgovor. Ko pa mi začneš zaupati in spustiš tiste vile, pa te udarim po glavi z neizpodbitnimi dokazi, ki se skrivajo v poročilu tvojega psihiatra.

Najprej je torej čas za "pravi" odgovor. Ikone za Explorer so dejansko zakodirane v sam Explorer. S programom za urejanje ikon jih boš našel, če ga boš popeljal na c:\windows\explorer.exe, a je tam toliko ikon, da se boš hitro zmedel.

In zdaj še stik z realnostjo. Sploh me ne čudi, da ne vidiš razlike med odprtimi in zaprtimi mapami na zaslonu LCD sredi s soncem obsijanega vrta – razlikujejo se namreč v kakšnih treh pikslih. Me pa čudi, da ti obarvano ime mape poleg te ikone ne pove prav ničesar. In če še to ni dovolj, kaj praviš na polno pot, napisano pod orodno vrstico? Ali ime mape v naslovni vrstici?

Še najbolj me pa bega, zakaj se sploh ubadaš s hierarhičnim pogledom na ikone. Ta je bil ena Microsoftovih slabših idej in prav zato je bila opuščena, kakor hitro je bil razvit Windows XP. Če preklopiš na ta pogled, je kot da bi izklopil servo na avtomobilskem volanu. Izklopi pogled s seznamom ikon z **View→Explorer Bar→Folders**. Nato izberi **Tools→Folder Options→General→Show common tasks in folders**. (Ta možnost je med ostalim celo privzeta, a je to vseeno dobro posebej poudariti.) Tako boš dobil še dodaten namig, v kateri mapi se nahajaš, in sicer v obliki razdelka **Details**.

ČUDEN UVOZ
Tuj iPaq

V Pred kratkim je bil moj stric na službenem potovanju v Hong Kongu in mi je kupil HP iPaqa. Prodajalca v trgovini je trikrat vprašal, če je v angleščini, in zagotovili so mu, da je. Ko mi ga je prinesel, pa sem ugotovil, da je vse v kitajščini. Pisal sem na HP, pa so mi odgovorili, naj ga pošljem na eno od evropskih poslovalnic, da mi ga nadgradijo. Kaj naj naredim, da bi rešil ta problem?

HERMAN.

O A si prav pečen? Pojdi na HP in naj ti ga nadgradijo! Kaj res misliš, da posedujem kakšno čarobno orodje za nadgradnjo in dostop do iPaqovega ROM-a?.

TRDI DISK
Čudna aktivnost

V Če pustim PC pri miru za nekaj časa (kakšnih pet ali deset minut), se prižge lučka za disk in se disku čisto zmeša, ne glede na to, da ni nobenega aktivnega programa in da nič ne snemam s spleta. Najbolj zanimivo pri tem pa je, da kakor hitro premaknem miško ali začnem uporabljati tipkovnico, se lučka ugasne in disk utihne. Po nekaj minutah normalnega delovanja pa se zgodi isto. Včasih moram zagnati kak program, da bi to ustavil. A ni to čudno? Protivirusni program prav tako ne najde ničesar.

BORUT

FAQ

Trdi disk, ki se ne vrti. In ni disk.

Kako deluje?
Magnetni medij hitro vibrira pod mrežo, polno bralno/zapisovalnih glav.

Zakaj se medij sploh premika?
Ker bralne glave delujejo tako, da zaznavajo spremembe v magnetnem naboju bitov. Veliko enostavneje je zaznati magnetna nihanja, če zapisano področje potuje pod bralno glavo, namesto da bi ta morala sama primerjati statično področje z nekim zunanjim referenčnim področjem.

In zakaj vibrira, namesto da bi se vrtel?
Ena od prednosti tega je, da lahko narediš disk kakršnekoli oblike, zaradi česar je proizvodnja majhnih diskov veliko lažja. Lahko da bo tudi porabil manj energije, saj ne bo zapravljal dodatne energije za zagon do določene hitrosti vrtenja. Ker ni potrebno čakati, da roka premakne glavo na pravi del diska, lahko tak disk neprimerno hitreje dostopa do podatkov. Teoretične hitrosti diskov dosegajo celo hitrosti sistemskega pomnilnika. Pomanjkljivost takih diskov pa je seveda ta, da potrebujejo ogromno bralnih glav.

Kdo dela te diske?
Trenutno nihče. Podjetje, ki je predstavilo idejo, se imenuje DataSlide, ki pa ni prišlo kaj dosti dlje od same ideje.

Kje lahko izvem več?
www.dataslide.com

RICOH Kvaliteta!
Odlična združljivost z velikim številom predvajalnikov in optičnih enot!
DVD+R 4x
DVD+R 4x mediji Ricoh
10 kosov v paketu, Kapaciteta 4,7 GB
Hitrost zapisovanja 4x, Cake box
1.190,-
DVD+R 8x
DVD+R 8x mediji Ricoh
10 kosov v paketu, Kapaciteta 4,7 GB
Hitrost zapisovanja 8x, Cake box
1.490,-
DVD+R 16x
DVD+R 16x mediji Ricoh
10 kosov v paketu, Kapaciteta 4,7 GB
Hitrost zapisovanja 16x, Cake box
1.990,-
DVD+R 16x PRINTABLE MEDIJ
DVD+R 16x mediji Ricoh
25 kosov v paketu, Kapaciteta 4,7 GB
Hitrost zapisovanja 16x, Cake box
Ink Jet printable površina
6.590,-
DVD+RW
DVD+RW 4x medij Ricoh
1 kos, Kapaciteta 4,7 GB
Hitrost zapisovanja 4x, Jewel škatlica
Izredna obstojnost - obstojnost zapisanih
450,-
DVD+R DL 2.4x
DVD+R DL 2.4x mediji Ricoh
1 kos, Kapaciteta 8,5 GB
Hitrost zapisovanja 2.4x, Jewel škatlica
1.990,-
Pooblaščeni prodajalci:
HARVEY NORMAN Ljubljana, trgovine BIG BANG, POWERPLUS, Leclerc, trgovine BOF, ROLAN Maribor, trgovine MENTIS, TECH-TRADE Center, trgovine JANUS TRADE, trgovine SPAR, eTrgovina: www.pcplus.si

prva pomoč

O Ne, računalnik ni okužen. In, ne, to sploh ni čudno. Najverjetnejši razlog je indeksiranje, ki je standardna storitev v Windows. Klikni na Start → Run in vpiši "services.msc", s čimer boš odprl vmesnik za upravljanje s storitvami. Poišči vnos Indexing Service in poglej, če je storitev nastavljena, da se samodejno zažene. To lahko tudi spremeniš, da storitev ročno zaženeš ali jo popolnoma onemogočiš, a ne boš ničesar pridobil. Kot si že opazil, teče indeksiranje takrat, ko je računalnik nedejaven. Z indeksiranjem datotek lahko iskanje leteh blazno pospešiš, omogoča pa tudi napredne oblike iskanja in celo iskanje po različicah besed (tako bo iskanje besede "mama" pokazalo tudi datoteke z imeni, kot so "mami" ali "mamo").

Je pa res, da si indeksiranje prisvoji nekaj prostora na disku (približno 25 odstotkov velikosti vsake indeksirane datoteke – običajno gre le za dokumente). To ni ravno najboljši razlog, da storitev onemogočiš, vsekakor pa je boljši, kot da jo onemogočiš, ker ti gre na živce ena sama lučka.

IDENTITETA

Staro in novo

V Moj stari Palm m515 nima več dovolj pomnilnika za moje potrebe, zato sem si pred kratkim omislila Palm Zire 72, ki ste ga tako hvalili. Vseeno pa bi rada obdržala m515, saj gre še vedno za odličen dlančnik. Kako naj ju pripravim do tega, da bi lahko oba sinhronizirala z istim programom oziroma z isto identifikacijsko oznako? Če spremenim identifikacijsko oznako za sinhronizacijo, bom izgubila nekaj programov, ki jih pogosto uporabljam. Kako naj to rešim?

JANA

O Ker sem popustljiv do predstavnic ženskega spola (sploh do takih, ki ne padejo v nezavest, če jim pokažem kaj več od daljinskega krmilnika za televizijo), ti bom čisto nežno odgovoril na vprašanje.

Žal ni mogoče, da bi sinhronizirala dva dlančnika z isto identifikacijsko oznako na enem PC-ju. Ko enkrat nastaviš in sinhroniziraš enega, bo rezultat poskusa sinhronizacije drugega z isto identifikacijsko oznako pravi kaos. PC bo namreč trdno prepričan, da gre za isto napravo in bo poskusil sinhronizirati glede na nazadnje spremenjene podatke na PC-ju in dlančniku.

Najboljša rešitev je ta, da sinhroniziraš staro napravo, nato pa še Zire 72, ki naj ne vsebuje nobenih podatkov.

"Indeksiranje v Windows tudi do stokrat pospeši iskanje datotek, omogoča pa tudi napredno iskanje"

Najprej te bo HotSync vprašal za identifikacijsko oznako nove naprave, ki je PC še ne bo poznal. Izberi ime, ki si ga prej uporabljala za m515. Tako bodo vsi podatki z m515 preneseni na Zire 72. Nato zbriši vse podatke na m515 (t.i. "hard" reset) in ga ponovno sinhroniziraj z novim imenom.

Seveda tako ne boš mogla uporabljati določene registrirane programske opreme, saj identifikacijska oznaka ne bo več ista. Če boš želela določene programe uporabljati na obeh dlančnikih, jih boš morala ponovno kupiti. Če pa imaš namen te programe uporabljati samo na starem dlančniku, pa ti bodo proizvajalci mogoče dovolili spremembo identifikacijske oznake, a jih boš morala sama povprašati.

Če pa stare programske opreme ne želiš uporabljati na novem dlančniku, pa novemu samo daš novo ime.

E-POŠTA

Gromovniške težave

V OK, najraje bi vas vse zadrgnil! Opevate *Thunderbird*, da je že groza, pa vam očitno ni jasno, da ima program blazne težave. Uporabljam ga že kar nekaj časa (od različice 0.8 naprej) in je sicer čisto dobro delal, a je pred nekaj dnevi čisto brez razloga kapituliral. Ko sem ga pognal in želel sneti pošto, mi je

TELEMACHOV KABELSKI INTERNET
+ prenosni računalnik IBM

Priklop na kabelski internet
+
Prenosni računalnik
IBM TP R40e
Mobile Intel Celeron 2.4GHz
MS WindowsXP H.E.
CD-RW/DVD-ROM Combo
Garancija: 2 leti
samo
199.990 SIT
(DDV je vključen)
Dostava na dom
(po ceniku Pošte Slovenije)

Pokličite Telemachovo številko:
080 22 88
ali pobrskajte na naslovu
www.telemach.si

ARTS
ZASTOPNIK ZA NOTESNIKE IBM
www.arts.si

TELEMACH
Izberite svet doživetij

javil naslednjo napako: "Unable to write the email to mailbox. Make sure the file system allows you write privileges, and you have enough disk space to copy mailbox." Z nobenim drugim programom nimam težav, tako da datotečni sistem odpade, prostora na disku pa imam še 25Gb, kar pomeni, da odpade tudi to. Poskušal sem že vse živo, pa mi stalno javlja isto napako. Zakaj sploh priporočate program, ki ima omejen rok trajanja?

ROK

O Heja, čemu pa zdaj tuljenje? Thunderbird je v vseh pogledih boljši odjemalec za e-pošto kot *Outlook Express*, pa če se še tako pritožuješ. In sploh nima omejenega roka trajanja, temveč je omenjena napaka čisto tvoja krivda. Zakaj? Ker programa nisi pripravljen vzdrževati. Zato. Podarjenemu konju se ne gleda na zobe in tudi podarjen konj te bo kdaj brcnil, če boš z njim slabo ravnal.

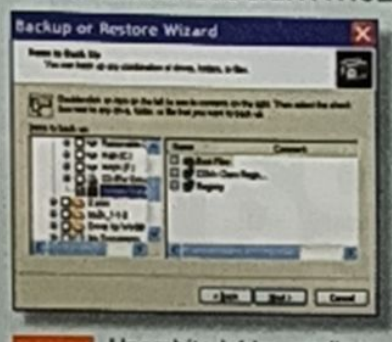
OK, greva k tvojemu problemu. Ko prejmeš pošto v nabiralnik in jo zbrišeš ali premakneš, se ta pošta iz nabiralnika ne zbriše, temveč se samo skrije. In tako se mape veselo redijo. *Thunderbird* z mapami, ki so večje od 2Gb, ne zna več delati, zato izpiše omenjeno napako. In tako prideva do tvoje brezbrižnosti do programa. Ko mape stisneš, *Thunderbird* dejansko zbriše vse tiste vnose, ki so bili pred tem skriti – in ti tega seveda nisi počel.

Tvoj problem je rešljiv na dva načina. Prvi je ta, mape enkrat končno stisneš. Klikni na **File → Compact Folders** in počakaj, da program opravi delo. Lahko se zgodi, da tudi po stiskanju *Thunderbird* ne bo mogel sneti novih sporočil (odvisno od tega, koliko časa si ga zanemarjal). Če se to zgodi, poišči datoteko s tvojim poštnim predalom (privzeto c:\Documents and Settings\Tvoje ime\Application Data\Thunderbird\Profiles\Ime profila\Mail) in preimenuj datoteko Inbox (nima končnice in je v tvojem primeru velika nekaj več kot 2Gb) v na primer Inbox2 ter zbriši datoteko Inbox.msf. Ponovno zaženi *Thunderbird*, ki bo ustvaril novo, prazno mapo Inbox, v mapi Inbox2 pa boš imel vsa stara sporočila.

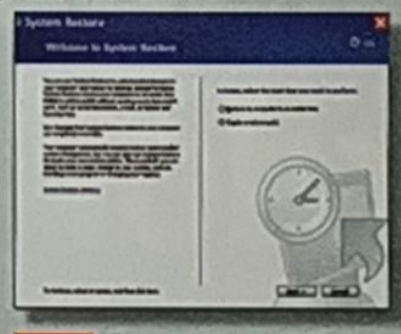
Seveda nimam v prihodnje niti najmanjšega namena prenašati podobnih izpadov, zato svoje programe prosim redno vzdržuj. Ker pa *Thunderbird* ni butast, omogoča tudi avtomatizacijo stiskanja podatkov. Pojdi na **Tools → Options** in klikni na **Advanced**. V razdelku **Offline and Connection Settings** klikni na gumb **Offline Settings**. Na dnu okna **Offline & Disk Space** je razdelek **Disk Space**. Postavi kljukico pred edino možnost v tem razdelku, torej **Compact folders when it will save over** in določi neko količino prostora, na primer 1000Kb. Tako te bo program sam opozarjal na stiskanje map. Če je to program že počel, pa si ga ignoriral, potem pa je tuljenje name ali na kogarkoli iz uredništva še toliko bolj neumestno.

Zaščita registra

Kako lahko zaščitim možgane Windows?



1 Uporabite lahko orodje v XP za izdelavo varnostnih kopij in kopijo registra varno shranite. Kliknite na **Start→All Programs →Accessories→System Tools→Backup**. Sledite čarovniku in izberite "Let me choose what to back up", nato pa označite **Desktop→My Computer→ System State**.



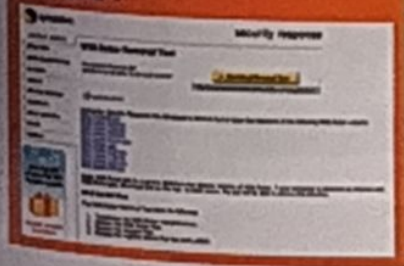
2 Drug enostaven način za ustvarjanje kopije registra je System Restore. Privzeto se ustvari obnovitvena točka vsakih 24 ur, ustvarite pa jih lahko tudi ročno, in sicer s klikom na **Start→All Programs→ Accessories→System Tools →System Restore**.

3 Zaščitite lahko tudi posamične ključe ali veje registra, in sicer z določanjem dovoljenj znotraj urejevalnika. Z desnim gumbom miške kliknite na vejo in izberite **Permissions**, zato pa počistite dovoljenje "Full Control" za določeno uporabniško skupino.

4 Če želite zakleniti urejevalnik, kliknite na **Start→Run** in vnesite "gpedit.msc". Pojdite na **User Configuration→ Administrative Templates→ System** in spremenite nastavitev "Prevent access to Registry editing tools" v **Enabled**..

VIRUS MESECA

Kaj je novega v svetu škodljive kode?



Odkrili: 1d, 2a (1963), 3d, 4d, 5a

Ime Sober-i
Vzdevki W32/Sober-I, W32/Sober.I@mm
Vrsta Črv
Okuži Windows 2003/XP/2000/NT/ME/98/95
Število izbruhov 1000+
Virulenca Visoka
Nevarnost Srednja
Prvič zaznan 19 novembra 2004

Simptomi

Ko se prvič zažene, črv prikaže sporočilo o napaki v Windows "WinZip_Data_Module is missing". Gre za napako v kodi, ki raztegne črva. To mu seveda ne preprečuje, da bi se zagnal in ustvaril 15 novih datotek v sistemski mapi Windows in spremenil register tako, da se črv naloži ob vsakem zagonu Windows. Po 5. januarju 2005 črt poskuša sneti in zagnati datoteko z interneta. Na PC-ju tudi poišče vse e-naslove in se razpošlje s pomočjo lastnega strežnika.

Preventiva

Ne odpirajte priponk v e-sporočilih. Saj smo vam že povedali, da odpirajte samo tiste priponke, ki jih pričakujete.

Zdravilo

Symantec ima orodje za odstranjevanje, ki ga boste našli na http://securityresponse.symantec.com/avcenter/venc/data/w32.sober.removal.tool.html

PANDA SOFTWARE SLOVENIA
Ribera d.o.o., Stari trg 5a, 8210 Trebnje;
Tel.: 07/34-61-020; www.ribera.si; res@ribera.si
-20% POPUSTA
S TEM KUPONOM SAMO V MARCU

Ljubo doma, kdor ga ima

Opazili smo, da smo zapostavljali to zvrst računalniške opreme. Nič več!

Pravzaprav ne samo, da smo jih zapostavljali, po vnetem listanju je Aljoša obiskal Nikolo in po hudem modrovanju smo ugotovili, da še nikoli nismo uvrstili ohišij na supertest. Kar je pravzaprav pričakovano, saj ohišje ne pripomore k hitrosti računalnika. Ali pač? Kar pomislite na zadnje generacije vročih Intelovih procesorjev (še vedno se ne moremo navaditi dejstva, da je zdaj Intel bolj vroč kot AMD), ki potrebujejo ohišja, v katerih je poskrbljeno za zadostno hlajenje procesorja. Kajti če ni, se prične izvajati upočasnjevanje procesorja (thermal throttling), kateremu pa se večina želi izogniti.

Kaj sploh lahko pričakujemo od ohišja? Prvi hip se zdi, da ne veliko, saj je osnovna naloga ohišja držati sestavne dele računalnika skupaj. Vendar ni samo tako. Eno izmed stvari smo že omenili. Dobro ohišje namreč skrbi, da se v njem ne nabere preveč vročega zraka z ergonomično obliko notranjosti. Če bi zadevo poenostavili, bi lahko rekli, da večje ohišje pomeni več zraka za kroženje. To je že delno res, vendar ni dovolj za uspešno hlajenje sistema. Videli smo namreč nespametne postavitve 5,25-palčnih enot, ki so blokirale dovod zraka preko zgornje tretjine osnovne plošče, kjer v večino primerih stoji tudi procesor. Dotično ohišje je takrat povzročalo nekaj stopinj višjo temperaturo, vse zaradi slabe zasnove. Vendar pa ima že nekaj časa ohišje tudi sekundarno nalogo: dati obliko računalniku. Kajti, ko zagledate računalnik, vidite njegovo zunanjost, in ne procesorja. Zunanjost pa je takšna, kakršno si želite. Nekoč smo bili obsojeni na kremno barvo, v zadnjih nekaj letih pa se je veliko spremenilo. Danes je računalnik vitalen del vašega okolja in temu primerna je tudi raznolikost, ki je prisotna na tržišču. Nič več kremne barve, danes so po večini računalniki črni ali srebrni, poznamo pa tudi živo zelene izpade. Ne samo, da so se tudi spremenile oblike, vsa sodobna ohišja si lastijo takšno ali drugačno prepoznavnost. Mnoga med njimi uporabljajo sistem vrat, ki v kombinaciji s ključavnico poskrbijo, da nepooblaščene osebe ne morejo pognati računalnika ali vstaviti napačnega medija. Spet druga poskrbijo za dodatno zračenje oziroma obilico mest za namestitev dodatnih ventilatorjev. Tretja pa nase opozarjajo z uporabo pleksi stekel, s pomočjo katerih vidimo notranjost računalnika. Le-ta ob uporabi raznih svetil postane čudovit prizor, vreden posebnega mesta v sobi ali še posebej na kakšni LAN zabavi. Spet drugi prisegajo na eleganco in nesišnost in bodo znali ceniti rešitve brez ventilatorjev. Kakorkoli že, podajamo se v čudoviti svet ohišij in vabljeni ste, da v njem uživate. **PCF**

Kako smo testirali

Spet se je izkazalo uredništvo revije, saj je bil supertest eden težjih. Ne samo, da je bilo potrebno prenašati mnogo težkih škatel, ampak je bilo tudi težko ugotoviti razlike. Pozorni smo morali biti na kvaliteto izdelave, posebno pozornost smo posvečali kvaliteti uporabljenih materialov, saj tenka pločevina hitro začne vibrirati in povečevati hrup. Prav tako smo ocenjevali lahkotnost vgradnje računalniških komponent in dostop do ventilatorskih mest zaradi morebitnih zamenjav. Na koncu pa smo vsa ohišja preverili, kako varna so za uporabo, saj se je v preteklosti rado dogajalo, da je zaradi nekakovostne izdelave prišlo do poškodb pri uporabi.

www.teal.si Prodaja na obroke in položnice - na 3, 6, 12 ali 24 obrokov!
Optima 2600+ ... samo 155.990
Optima64 2600+ ... samo 185.990
Jaguar64 3000+ ... samo 256.990
Posebna ponudba...
HP Compaq nx7010 1,7 ... 399.990
Acer TravelMate 2303WLC ... 199.990
Kupujete notesnik
Dan odprtih vrat - 5.marc
Teal d.o.o., Laško, Kidričeva ul. 5, tel. (03) 734 00 70, fax (03) 734 33 88, PE Celje, Smrekarjeva 1, Nova vas, tel. (03) 428 43 4

AEROCOOL AEROENGINE JR

Cena 17.955 SIT **Razvijalec** www.aerocool.com.tw **Testiranje omogočil** Mlacom, 01 500 87 75

Oblika Aerocool je tajvansko podjetje, ki ima zelo rado letalske motorje. Oziroma glavni oblikovalec ima rad letalske motorje. Ali pa direktor. Skratka, nekdo, ki je zadolžen za videz ohišij, se je v svoji mladosti navdušil nad letalskimi motorji in sedaj uporablja to navdušenje za izdelavo ohišja Aeroengine. Ohišje namreč daje videz, kot da je nekdo snel letalski motor in ga namestil v škatlo. Pravzaprav ne daje samo takega videza, ampak se za temi rebri skriva velik, 120-milimetrski ventilator, ki vleče zrak v ohišje. Seveda je spredaj zaščitna maska, ki varuje ventilator, vendar pa lahko, če ste posebej vztrajni, vtaknete predmete v ventilator, kar ni najbolj pametno.

Uporaba Ohišje je kvalitetno izdelano, debelina kovine je zadovoljiva, zato ni zaznati posebnih vibracij. 120-milimetrski ventilator, ki je vgrajen, spada med tišje, saj se vrti počasi, a zaradi svoje velikosti vseeno izjemno dobro prepiha ohišje. Nameščen je precej spodaj, kar je praktično, saj je ravno tam prostor za vgradnjo trdih diskov, ki so ponavadi zanemarjeni.

PODROBNOSTI

Vrsta stolp midi ATX
Dimenzije 430x200x440mm
Število 5,25 palčnih prostorov 4
Število 3,5 palčnih prostorov 2
Število mest za ventilatorje 3
USB/FireWire spredaj da/da
Dodatno 2x 120mm ventilator, 1x80mm ventilator

85% **PCF pravi...** "Če igrate letalske simulacije, je to ohišje za vas."

ANTEC SONATA

Cena 31.680 SIT **Razvijalec** www.antec.com **Testiranje omogočil** JAE, 01 586 62 26

Oblika Antec je vsekakor ubral čisto svojo pot pri oblikovanju ohišja, saj je Sonata resnična poezija oblikovanja, vsaj po tem, kar smo videli pri Aeroenginu. Sonata je dostojno ime za to ohišje, ki izžareva eleganco in kvaliteto. Vsekakor gre za ohišje, kakršnega bi prisodili kakšnemu šefu ali pa bi ga našli v delovni sobi oblikovalca ali arhitekta. Eleganten pokrov nepozvanim tudi prepreči zagon in uporabo računalnika. Vse skupaj pa začini še izjemno lepo sijoča črna barva, Antec jo imenuje klavirsko črna in mi jim z navdušenjem pritrjujemo.

Uporaba Antecovo ohišje je prava milina, ko priderno do uporabne plati. Vgrajen ima 120-milimetrski ventilator, ki je postavljen na zadnjo stran in služi odvajanju vročega zraka iz okolice procesorja. Uporabili so kvalitetne materiale, nikjer nismo zaznali motečega vibriranja, poleg tega pa lahko na sprednji strani najdete spretno skrita priključna mesta za naprave USB in FireWire. Ohišje ima že vgrajen Antecov 380W napajalnik.

PODROBNOSTI

Vrsta stolp midi ATX
Dimenzije 425x210x460mm
Število 5,25 palčnih prostorov 3
Število 3,5 palčnih prostorov 2
Število mest za ventilatorje 2
USB/FireWire spredaj da/da
Dodatno 1x120mm ventilator, 380W napajalnik

87% **PCF pravi...** "Ohišje, ki vas navdihne, da bi komponirali sonate."

AOPEN XC CUBE EY-85

Cena 99.155 SIT **Razvijalec** www.aopen.com **Testiranje omogočil** PC H.AND, 01 530 08 00

Oblika Če vam že s slike ni jasno, potem vam bomo povedali: AOpen XC Cube spada med mini PC-je. Mini PC je multimedijski center, katerega tipično mesto je v dnevni sobi, njegova naloga pa je predvajati vse, kar se predvajati da. Prav zaradi dejstva, da je njegovo mesto v sobi, v katero prihaja več ljudi in je pomembno, kako je opremljena, je tudi oblika XC Cuba, kot vseh ostalih mini PC-jev precej pomembna. Kot že ime pove, gre za majhno škatlo, v katero lahko vgradite le plošče tipa mikroATX.

Uporaba Tale mini PC je bil prav luštna reč za uporabo. Sicer je uporaba omejena na plošče določenega tipa, za razliko od ostalih ohišij, pa vendar je nivo izdelave, ki ga uporablja AOpen zelo visok. Sicer nismo bili preveč navdušeni nad debelino kovine, ki je bila uporabljena, a zaradi majhnih dimenzij ni prihajalo do vibriranja. Glede na tipično pomanjkanje prostora v majhnem ohišju ne moremo XC Cubu šteti v slabo višje temperature, kot bi jo našli v klasičnem ohišju.

PODROBNOSTI

Vrsta Namizni mikro ATX
Dimenzije 200x185x320mm
Število 5,25 palčnih prostorov 1
Število 3,5 palčnih prostorov 1
Število mest za ventilatorje 1
USB/FireWire spredaj da/da
Dodatno -

76% **PCF pravi...** "Majhna ohišja niso slaba, imajo pa določene pomanjkljivosti."

CASETEK IQ-EYE

Cena 27.550 SIT **Razvijalec** www.casetek.com.tw **Testiranje omogočil** Mlacom, 01 500 87 75

Oblika Ko smo odprli škatlo s Casetekovim ohišjem, nas je vsebina močno presenetila. Vedeli smo, da bo ohišje nekaj posebnega, saj so to izdajale že dimenzije škatle. Pa je vseeno v sobi zavladala tišina, ko smo ga postavili na mizo. Ohišje ima namreč na sprednji strani velik prikazovalnik. Na njem lahko nastavite trenuten čas ali pa določite, naj kaže podatke o trenutni temperaturi določenih komponent. Posebej ponoči ohišje daje futurističen videz, kar nam je bilo zelo všeč.

Uporaba Nastavitve zaslona so precej preproste in enostavne za uporabo. Vendar je potrebno za dostop do optičnih enot in gumba za vklop odpreti sprednjo stranico, ki je precej težka. Na strani se tudi skriva ključavnica, ki dodatno zaščiti sistem pred nepooblaščenimi osebami. Drugače je sistem skrbno izdelan, pod veliko mrežo na stranici najdemo prostor za dva 92-milimetrska ventilatorja, ki bosta poskrbela, da notranjosti resnično ne bo vroče.

PODROBNOSTI

Vrsta	Stolp midi ATX
Dimenzije	477x220x558mm
Število 5,25 palčnih prostorov	5
Število 3,5 palčnih prostorov	2
Število mest za ventilatorje	5
USB/FireWire spredaj da/da	
Dodatno	3x 90mm ventilator, 2x 80mm ventilator

86% **PCF pravi...** "Luksuzen zaslon zna biti problematičen, če ga ne znate nastaviti."

CHIEFTEC LBX-00B-B-0

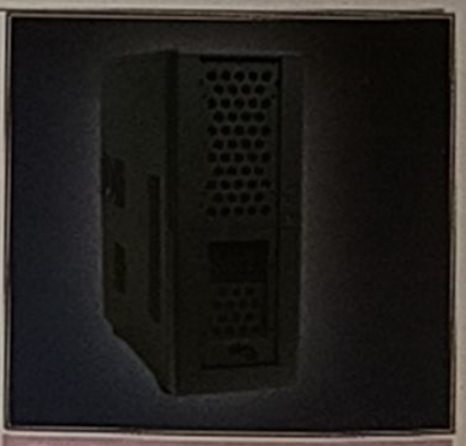
Cena 22.500 SIT **Razvijalec** www.chieftec.com **Testiranje omogočil** JAE, 01 586 62 26

Oblika Chieftecovih ohišij smo že vajeni, saj so bila ena prvih na slovenskem tržišču, ki so ponujala napreden sistem vgradnje optičnih enot in višji nivo kvalitete. Tudi model LBX, čeprav poseduje enega najmanj privlačnih imen, kar smo jih imeli čast srečati v naši karieri, ne odstopa od začrtane poti in kaže tekmecem, kaj pomeni kvalitetno ohišje. Gre za ohišje velikosti midi, uporablja pa danes že klasičen prijem z prečno postavljenim prostorom za diske, saj je tako priklop in pregled mnogo lažji.

Uporaba Kvaliteta ohišja se že takoj pokaže pri teži, uporabili so dovolj debelo pločevino, da ni zaznati nobenega vibriranja. Model LBX v osnovi prihaja brez sprednjih ploščic, tako da lahko izberemo med več motivi. Chieftec tudi tu vztraja pri odpiranju zgornjega dela sprednjega pokrova, tako da lahko skrijete optične enote. Testni model je bil opremljen tudi z napajalnikom moči 410W, kar bo dovolj za večino računalnikov.

PODROBNOSTI

Vrsta	Stolp midi ATX
Dimenzije	522x205x540mm
Število 5,25 palčnih prostorov	4
Število 3,5 palčnih prostorov	2
Število mest za ventilatorje	4
USB/FireWire spredaj da/da	
Dodatno	410W napajalnik



84% **PCF pravi...** "Od Chiefteca smo po tihem pričakovali več."

COOLERMASTER CENTURION 5

Cena 18.126 SIT **Razvijalec** www.coolermaster.com **Testiranje omogočil** Mlacom, 01 500 87 75

Oblika CoolerMaster je podjetje, ki ga najbrž bolj poznate, kadar teče beseda o hlajenju tega ali onega dela računalnika, saj to ime največkrat srečujemo pri najrazličnejših hladilnikih. Vendar je CoolerMaster že dolgo časa prisoten tudi na področju izdelovanja ohišij, in to več kot uspešno. Model Centurion 5 spada med elegantno oblikovana ohišja velikosti midi ATX, s preprostim, a kvalitetnim videzom. Ohišje se ne odlikuje z nobeno posebnostjo, pa vendar smo takoj opazili ergonomski užitek.

Uporaba Ohišje je tudi po podrobnem pregledu dalo dober občutek. Uporabljeni materiali so kvalitetni, občutek, ko pritisnete gumb za vklop, pa vam jasno pove, da so mislili na vse. Tudi na tiste uporabnike, ki se preživljajo s tem, da venomer pritiskajo na gumbe. Znotraj ohišja boste našli svojevrsten sistem pritrjevanja naprav, ki se ga pa boste hitro privadili. Ohišje ima vgrajen 120-milimetrski ventilator, nameščen na standardno mesto v bližini procesorja.

PODROBNOSTI

Vrsta	Stolp midi ATX
Dimenzije	435x202x480mm
Število 5,25 palčnih prostorov	5
Število 3,5 palčnih prostorov	1
Število mest za ventilatorje	3
USB/FireWire spredaj da/da	
Dodatno	1x 120mm ventilator, 1x80mm ventilator

82% **PCF pravi...** "CoolerMaster izdeluje tako odlične ventilatorje, kot tudi ohišja."

COOLERMASTER CM STACKER

Cena 35.055 SIT **Razvijalec** www.coolermaster.com **Testiranje omogočil** Mlacom, 01 500 87 75

Oblika Od vseh ohišij na supertestu je bil CM Stacker eden največjih in najtežjih. Ko se je preklinjanje zaradi teže končalo, smo kmalu ugotovili, da gre za ohišje, namenjeno delovni postaji ali majhnemu strežniku. Sprednja stranica je v celoti sestavljena iz prostorov za 5,25 palčne enote, katerih lahko v ohišje namestite kar 11. Seveda, če boste uporabili toliko naprav, bo enoten občutek preprostosti izginil, vendar je temu v končni fazi ohišje tudi namenjeno.

Uporaba Pri izdelavi so bili uporabljeni kvalitetni materiali, saj se proizvajalec hvali s cel milimeter debelo pločevino, kar pri tako velikem ohišju pomeni kar zajetno težo. Ohišje pa se lahko pohvali z tem, da ustreza standardu ATX, enhanced ATX in BTX, obenem pa podpira hkratno uporabo dveh napajalnikov – za drugega je namreč rezerviran prostor čisto na dnu ohišja. Ohišje ima privzeto vgrajena dva 120-milimetrska ventilatorja (eden zadaj, eden spredaj) ter en 80-milimetrski ventilator na stropu ohišja, skupaj pa lahko vanj namestite kar 8 ventilatorjev.

PODROBNOSTI

Vrsta	Stolp midi ATX
Dimenzije	536x227x584mm
Število 5,25 palčnih prostorov	7
Število 3,5 palčnih prostorov	1
Število mest za ventilatorje	5
USB/FireWire spredaj	da/da
Dodatno	2x 120mm ventilator, 1x80mm ventilator

87% **PCF pravi...** "Če si želite ohišja za manjši strežnik, je CM Stacker prava izbira."

ENLIGHT EN-7473

Cena Pokličite prodajalca **Razvijalec** www.enlightcorp.com **Testiranje omogočil** Elkotex, 01 583 79 10

Oblika Gre za drugi mini PC na tokratnem supertestu, ki pa se od XC Cube kar precej razlikuje. Predvsem že zato, ker je oblikovan povsem drugače. Čeprav lahko uporabimo podobne sestavne dele v notranjosti, daje Enlight EN-7473 občutek, kot da gre za zvočno komponento, ne pa za računalnik. Uporaba je lahkotno preprosta, še posebej navdušuje navidezna razdeljenost na zgornji in spodnji del in domiselno maskiranje optične enote.

Uporaba Ohišje je sicer prijetnega videza, vendar pa nad samo uporabo nismo bili preveč navdušeni. Čeprav se ponaša z utišanjem vibracij, ki jih povzroča trdi disk, pa so izdelovalci za naš okus uporabili pretanko pločevino, prav tako pa plastika ne daje nobenega posebnega občutka kvalitete. Prav tako ne boste posebej navdušeni nad sistemom odpiranja pokrova, še manj pa, ko bo potrebno pokrov namestiti nazaj. Prav tako je potrebno pri tako majhnem ohišju vedeti, da velikega števila ventilatorjev vanj pač ne boste mogli namestiti.

PODROBNOSTI

Vrsta	Namizni mikro ATX
Dimenzije	140x345x350mm
Število 5,25 palčnih prostorov	1
Število 3,5 palčnih prostorov	1
Število mest za ventilatorje	1
USB/FireWire spredaj	da/ne
Dodatno	1x 60mm ventilator

72% **PCF pravi...** "Nad malimi ohišji se hitro navdušimo, toda navdušenje tudi hitro mine."

NORMAN
www.norman-si.com
www.norman.com

Ali veste, da...?

Microsoft uporablja Norman AV z inovativno tehnologijo SandBox

S pomočjo inovativne tehnologije SandBox je vsak Microsoftov izdelek pred lansiranjem svetovne distribucije pregledan prav s protivirusno tehnologijo Norman Virus Control, da se zagotovi kar največja varnost in neokuženost izdelka. Rezultati so tako prepričljivi, da se je Microsoft ponovno odločil, da tudi v bodoče za zagotavljanje neokuženosti svojih izdelkov, popravkov in nadgradenj uporablja prav Normanovo protivirusno tehnologijo.

AKCIJA! AKCIJA! AKCIJA! AKCIJA! AKCIJA! AKCIJA!

Norman Virus Control ⊙ Norman Adaware

Norman Corporate Edition + Norman Adaware Proffesional

Privoščite vašemu podjetju vrhunsko zaščito! Omrežni paket vsebuje centralno administracijo, celovito upravljanje, nadgrajevanje in osveževanje iz enega samega računalnika. Norman Corporate paket omogoča celovito in popolno zaščito pred pred virusi, trojanci, spyware, scumware, dialer programi, itd. Corporate paket z 24h/365dni podporo lahko dobite za NORO ceno! Še več, če že imate katerokoli protivirusno zaščito, vam priznamo še dodaten 10% popust!

že od 146.500 SIT*

Cena velja za podjetje z 10 računalniki, ne glede na število delovnih postaj in strežnikov. Akcija velja do 1.Aprila 2005!

FOXCONN TH-61

Cena 16.400 SIT **Razvijalec** www.foxconn.com **Testiranje omogočil** Acord, 01 583 72 30

Oblika Saj ne, da bi se uredništvo navduševalo le nad najbolj izjemnimi tehnološkimi rešitvami. Prav nasprotno, dostikrat nas boste zalotili, ko bomo zagovarjali tradicionalen pristop. Pa vendar se je prav pri TH-61 pojavila debata o tem, kaj je lepo ohišje in kaj je praktično ohišje. Da ne bo pomote, z TH-61 ni prav nič narobe, le uredništvo se ni moglo zediniti, ali gre za lepo ohišje ali ne. Zanimivo je tudi to, da tisti, ki so zagovarjali dejstvo, da gre za lepo ohišje, niso mogli trditve podkrepiti z dejstvi, kar je veljalo tudi za nasprotni tabor.

Uporaba TH-61 je klasično ohišje velikosti midi, kar pomeni, da boste vanj lahko privili največ štiri 5,25-palčne enote. Na sprednji strani je velik gumb za vklop, medtem ko se je potrebno za pritisk gumba za ponovni malce potruditi. Čisto pravilno, saj resnično ne želimo, da bi nam računalnik ponovno zaganjala mačka, ki bi se prišla pretegnit v bližino nog. Stranica je iz pleksi stekla, tako da boste lahko zrli v notranjost.

PODROBNOSTI

Vrsta	Stolp midi ATX
Dimenzije	430x203x480mm
Število 5,25 palčnih prostorov	4
Število 3,5 palčnih prostorov	2
Število mest za ventilatorje	1
USB/FireWire spredaj da/ne	
Dodatno	1x 120mm ventilator

74% **PCF pravi...** "Ohišje, kateremu v resnici nismo našli dobre ali slabe strani."

FOXCONN TLA-436

Cena 10.200 SIT **Razvijalec** www.foxconn.com **Testiranje omogočil** Acord, 01 583 72 30

Oblika Chieftecovih ohišij smo že vajeni, saj so bila ena prvih na slovenskem tržišču, ki so ponujala napreden sistem vgradnje optičnih enot in višji nivo kvalitete. Tudi model LBX, čeprav poseduje enega najmanj privlačnih imen, kar smo jih imeli čast srečati v naši karieri, ne odstopa od začrtane poti in kaže tekmecem, kaj pomeni kvalitetno ohišje. Gre za ohišje velikosti midi, uporablja pa danes že klasičen prijem z prečno postavljenim prostorom za diske, saj je tako priklop in pregled mnogo lažji.

Uporaba Kvaliteta ohišja se že takoj pokaže pri teži, uporabili so dovolj debelo pločevino, da ni zaznati nobenega vibriranja. Model LBX v osnovi prihaja brez sprednjih ploščic, tako da lahko izberemo med več motivi. Chieftec tudi tu vztraja pri odpiranju zgornjega dela sprednjega pokrova, tako da lahko skrijete optične enote. Testni model je bil opremljen tudi z napajalnikom moči 410W, kar bo dovolj za večino računalnikov.

PODROBNOSTI

Vrsta	Stolp midi ATX
Dimenzije	430x203x480mm
Število 5,25 palčnih prostorov	4
Število 3,5 palčnih prostorov	2
Število mest za ventilatorje	3
USB/FireWire spredaj da/ne	
Dodatno	1x 80mm ventilator

70% **PCF pravi...** "Manj impresiven od prvega modela. Ni nas zares prepričal."

LOGIC CONCEPT 550 LU-B

Cena 5.645 SIT **Razvijalec** www.logicconcept.com **Testiranje omogočil** PC H.AND, 01 530 08 00

Oblika Ko smo odprli škatlo, ki je vsebovala model 550 LU-B smo kmalu ugotovili, da gre za prepričljivo najmanj privlačno ohišje na tem supertestu. Problem je bil v tem, da se je uredništvo v mladosti najedlo krem barve v računalništvu, kar pomeni, da smo takoj začeli z vihanjem nosov. Saj ne, da bi bila oblika slaba, ker sodi med klasične v svojem razredu, le variacij na temo krem in modre smo videli že toliko, da nam enostavno niso všeč.

Uporaba Nivo uporabnosti je v skladu s pričakovanji glede na namen ohišja. Že dejstvo, da na spletni strani proizvajalca med podatki o ohišju najdete tudi številko, koliko jih gre v en kontejner, vam pove, da gre za masovno proizvodnjo, kjer se ohišja med sabo razlikujejo le po kombinacijah sprednje stranice. Uporabljena pločevina je pričakovano tanka, stikala pa preveč trda. Vendar hudih tresljajev med uporabo nismo zaznali, povrhu vsega pa je tudi za zračenje narejeno, kolikor se je pač dalo narediti.

PODROBNOSTI

Vrsta	Stolp midi ATX
Dimenzije	430x200x400mm
Število 5,25 palčnih prostorov	4
Število 3,5 palčnih prostorov	2
Število mest za ventilatorje	2
USB/FireWire spredaj da/ne	
Dodatno	-

68% **PCF pravi...** "Ah, prosim vas, kdo pa še kupuje računalnik krem barve?"

THERMALTAKE SHARK VA7000SVA

Cena 31.560 SIT **Razvijalec** www.thermaltake.com **Testiranje omogočil** JAE, 01 586 62 26

Oblika Thermaltakova ohišja serije Xaser so slovenskim kupcem zelo dobro znana, povrhu vsega pa se jih je razveseljevalo tudi naše uredništvo. Tokratni model Shark je izjemen dosežek oblikovanja in kaže meje, katerim se bo konkurenca stežka približala. Shark ima namreč nenavadno oblikovano sprednjo stranico, ki se tudi odpira in omogoča dostop do optičnih enot. Vendar razlog za nenavadno obliko dobimo šele v temi, kajti takrat vidite ohišje v vsem sijaju, ki ga pripravijo hladne neonske žarnice.

Uporaba Povrhu tega, da je ohišje zelo lepo, snovalci niso zanemarjali uporabne plati. Shark spada med večja ohišja na supertestu, kar nenazadnje lepo dokazuje tudi podatek, da lahko vanj vgradite pet 5,25-palčnih enot. Vgrajena ima dva 120-milimetrska ventilatorja, katerih naloga je izpihovanje vročega zraka iz ohišja. Poleg tega, da je ohišje veliko, tudi ni preveč težko, saj je izdelano iz aluminija. Žal pa vse te novitete pomenijo tudi višjo ceno.

PODROBNOSTI	
Vrsta	Stolp midi ATX
Dimenzije	540x205x500mm
Število 5,25 palčnih prostorov	5
Število 3,5 palčnih prostorov	2
Število mest za ventilatorje	2
USB/FireWire spredaj	da/da
Dodatno	2x 120mm ventilator

Izbor uredništva PCFormat

90% **PCF pravi...** "Če želite imeti ekstravagantno ohišje, izberite Sharka."

THERMALTAKE TSUNAMI DREAM

Cena 27.480 SIT **Razvijalec** www.enlightcorp.com **Testiranje omogočil** JAE, 01 586 62 26

Oblika Tsunami Dream je starejša različica Sharka, zato so tudi oblikovalski prijemi podobni. Enak je sistem odklepanja in odpiranja sprednje stranice, za dostopanje do optičnih enot. Vendar se pri ohišju vidi starejši datum kreacije, saj je sprednja stranica mnogo bolj umirjena kot pri modelu Shark. Vseeno pa tudi to ohišje poskrbi, da ponoči daje računalnik pridih skrivnostnosti. Thermaltake se je potrudil in mislil tudi na malenkosti, tako da smo bili oblikovno zadovoljeni.

Uporaba Prva stvar, ki smo jo opazili, je to, da je ohišje težje od Sharka, kar je seveda razlika v uporabi materiala, saj tu pogrešamo aluminij. Tsunami Dream je serijsko opremljen z dvema 120-milimetrskima ventilatorjema, ki skrbita za odličen pretok zraka skozi ohišje, saj eden skrbi za dovod, drugi pa za odvod. Ponovno moramo tarnati nad visoko ceno, katero proizvajalec upravičeno zahteva. Na ceno nimamo vpliva, konec koncev pa le ta naredi ohišje bolj ekskluzivno.

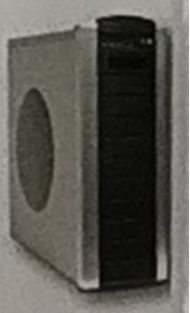
PODROBNOSTI	
Vrsta	Stolp midi ATX
Dimenzije	495x210x478mm
Število 5,25 palčnih prostorov	4
Število 3,5 palčnih prostorov	2
Število mest za ventilatorje	2
USB/FireWire spredaj	da/da
Dodatno	2x 120mm ventilator

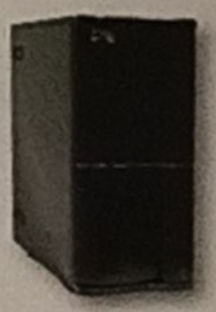
Vredno ogleda PCFormat

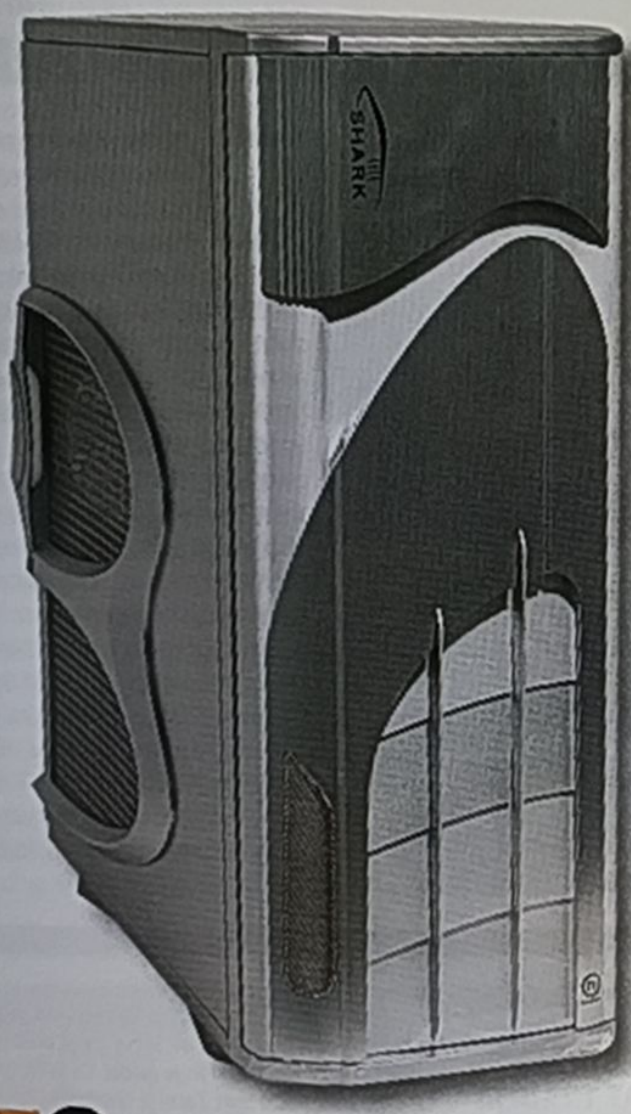
87% **PCF pravi...** "Mogoče ime ni najbolj primerno, pa vendar ohišje povsem prepriča."

SPECIFIKACIJE IN ZMOGLJIVOSTI

Vsi pomembni podatki v eni sami priročni tabeli.

	AEROCOOL AEROENGINE JR	ANTEC SONATA	AOPEN XC CUBE EY-85	CASETEK IQ-EYE	CHIEFTEC LBX-00B-B-0	COOLERMASTER CENTURION 5	COOLERMASTER CM STACKER
	85%	87%	76%	86%	84%	82%	87%
							
Na spletu	www.aerocool.com.tw	www.antec.com	www.aopen.com	www.casetek.com.tw	www.chieftec.com	www.coolermaster.com	www.coolermaster.com
Vrsta	Stolp midi ATX	Stolp midi ATX	Namizni mikro ATX	Stolp midi ATX	Stolp midi ATX	Stolp midi ATX	Stolp midi ATX
Dimenzije	430x200x440mm	425x210x460mm	200x185x320mm	477x220x558mm	522x205x540mm	435x202x480mm	536x227x584mm
Število 5,25 palčnih prostorov	4	3	1	5	4	5	7
Število 3,5 palčnih prostorov	2	2	1	2	2	1	1
Število mest za ventilatorje	3	2	1	5	4	3	5
USB/FireWire spredaj	da/da	da/da	da/da	da/da	da/da	da/da	da/da
Dodatno	2x 120mm ventilator, 1x80mm ventilator	1x120mm ventilator, 380W napajalnik	-	3x 90mm ventilator, 2x 80mm ventilator	410W napajalnik	1x 120mm ventilator, 1x80mm ventilator	2x 120mm ventilator, 1x80mm ventilator

	ENLIGHT EN-7473	FOXCONN TH-61	FOXCONN TLA-436	LOGIC CONCEPT 550 LU-B	THERMALTAKE SHARK VA7000SVA	THERMALTAKE TSUNAMI DREAM
	72%	74%	70%	68%	90%	87%
						
Na spletu	www.enlightcorp.com	www.foxconn.com	www.foxconn.com	www.logicconcept.com	www.thermaltake.com	www.thermaltake.com
	Namizni mikro ATX	Stolp midi ATX	Stolp midi ATX	Stolp midi ATX	Stolp midi ATX	Stolp midi ATX
Dimenzije	140x345x350mm	430x203x480mm	430x203x480mm	430x200x400mm	540x205x500mm	495x210x478mm
Število 5,25 palčnih prostorov	1	4	4	4	5	4
Število 3,5 palčnih prostorov	1	2	2	2	2	2
Število mest za ventilatorje	1	1	3	2	2	2
USB/FireWire spredaj	da/ne	da/ne	da/ne	da/ne	da/da	da/da
Dodatno	1x 60mm ventilator	1x 120mm ventilator	1x 80mm ventilator	-	2x 120mm ventilator	2x 120mm ventilator



PCF Ocena

KUPI PLOČEVINE

Po predelanih tolikih kilogramih pločevine in plastike, smo prišli do zaključka, da vam bo računalnik v večini primerov deloval brez napake, ne glede na to, katero ohišje ste izbrali. Le pri najbolj vročih Intelovih procesorjih boste morali namestiti dodaten ventilator za povečan pretok zraka skozi ohišje. Če odmislimo ta procesor, potem je računica preprosta: kupite ohišje, ki vam je všeč. Supertest namreč jasno kaže, da je videz daleč najbolj pomembna lastnost ohišja. Možnost vgradnje dodatnih ventilatorjev je nekaj, kar redko kdo tudi uporabi. Po vrhu vsega vsa ohišja na supertestu ponujajo vsaj priklop naprav USB, če ne tudi FireWire in možnost priklopa slušalk in mikrofona.

Rezultat je precej subjektiven, glede na to, da je videz najpomembnejša lastnost ohišja. Zatorej vas naprošamo, da nas ne zasujete s pošto, v stilu "meni se pa zdi tretji z leve lepši od onega črnega". Na dnu lestvice boste našli cenejše izdelke, ki so pusto zasnovani in ne prepričajo. V zlato sredino, ki obsega kar sedem ohišij, so se uvrstila izjemno dobra ohišja. Vsa po vrsti imajo urejeno dodatno hlajenje in všeč nam je dejstvo, da uporabljajo 120mm ventilatorje, ki ustvarjajo manj hrupa. Na vrhu pa se je znašel Morski pes, ki nas je v temi resnično osupnil.

Zavarovanje osebnih in prenosnih računalnikov s pripadajočo opremo na

www.zav-tilia.si

s posebnim e-popustom

Zavarovanje krije nevarnosti za primer:

- *požara,*
- *vloma,*
- *strojeloma,*
- *prenosni računalnik pa je zavarovan tudi za primer poškodovanja v prometni nesreči.*

Zaupajte največji spletni zavarovalnici v Sloveniji!

zavarovalnica tilia d.d.

SUN RISE d.o.o.
http://www.sunrise.si
Maloprodaja
Alpska 50
4248 Lesce
Tel.: 04/53 02 660
lesce@sunrise.si
Maloprodaja
Kapucinski trg 8
4220 Šk. Loka
Tel.: 04/51 50 830
sk-loka@sunrise.si
Veleprodaja
Leskoškova 12
1000 Ljubljana
Tel.: 01/52 40 288
info@sunrise.si
ABIT
Your Reliable Partner
ABIT FATAL1TY AN8
Dobavljiva po 20. februarju!
ohišja
Hipomedia
Chicony
tipkovnice in web kamere
Genius
zvočniki in miške
AVIXE
USB pomnilniki
YAMADA
DVD predvajalnik Yamada 6700
spet na zalogi!

Spletne strani

NOVICE S ČUDAŠKEGA KONCA INTERNETA

Kdo vodi splet?

Nadzor nad spletom bo po letu 2006 spet v zraku – nesporazumi neizogibni

Organizacija Internet Corporation **for** Assigned Names and Numbers (bolj poznana kot ICANN) je zadolžena za opravljanje funkcij "tehnične koordinacije" interneta, kar pomeni, da skrbi za vzdrževanje kompleksne spletne tehnologije, ki se razvija z neverjetno hitrostjo. Rast interneta ne kaže znakov upočasnjevanja, zato ni ravno mala malica držati korak z novimi domenami. Toda zakaj šele sedaj začenja izpolnjevati svojo obljubo, da bo ustanovila neke vrste neodvisno skupino opazovalcev, ki bodo nadzirali upravljanje s spletom?

Zelo agresivna bitka se bije okoli tega, kdo bi pravzaprav moral biti odgovoren za jedro spletnega sistema za upravljanje z naslovi, ki je trenutno pod očesom ICANN-a. Na ducate podjetij meni, da bi oni to delo opravljali bolje, vendar tega ne morejo dokazati, ker ICANN drži vse niti.

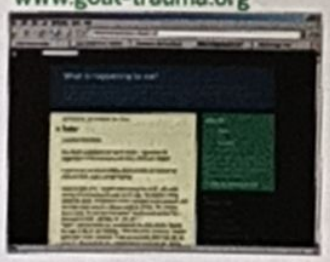
Zdravstvo
THE CHILDHOOD GOAT TRAUMA FOUNDATION

Ne bodite žrtev! Ste v mladosti doživeli travmo v povezavi s kozami? Se je kakšna koza znesla nad vami, ko ste jo želeli pobožati? Niste edini na tem svetu in tudi počutiti se ne bi smeli tako. Ta organizacija vam bo skušala pomagati, da se končno ponovno vključite nazaj v normalno družbo.

Kakorkoli že gledate na to stran, gre za precej bolno šalo. In tudi dokaj smešno. Vsebuje uporabne nasvete, kako zavarovati sebe in ostale pred omenjeno travmo, skuša stopiti v stik s tistimi, za katere je že skoraj prepozno, in jim pomagati v svojih delavnicah.

Modrost strani: "Bodite pozorni na vseh kmetijah z živalmi. Medtem ko ostale živali – ovce, krave in konji – niso hudobne, koze so. Večino časa operirajo v večjih čredah in čakajo na priložnost, da izkoristijo človeško zaupljivost do živali."

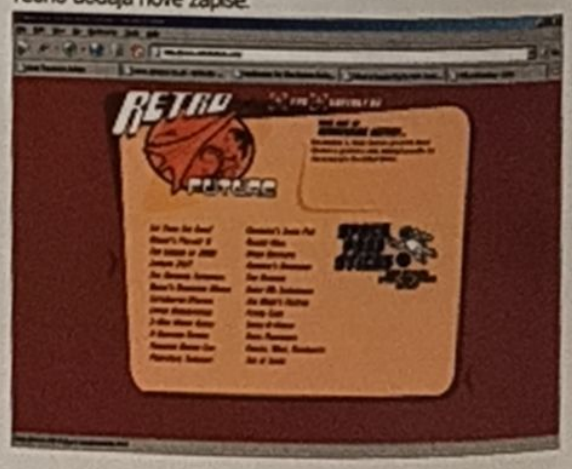
www.goat-trauma.org



Spletno življenje
WHAT IS HAPPENING TO ME?

"Danes zjutraj sem se zbudil gol, prišel sem domov in spal. Zgodilo se je veliko sranje."Brali smo že spletne dnevnike marsikatere trpeče duše, od poročanj žrtev raka do osebnih izpovedi posameznikov, ki se znajdejo v težkih obdobjih. Kirk Thom-pson pa se pridružuje tej majhni skupini, ko ga je neke noči ugriznila nenavadna divja žival. Kirk Thompson je, tako vsaj kaže, volkodlak. "V soboto zvečer sem ubil Rossa Williamsona," začne enega izmed svoji zapisov.

Njegovo pošteno opisovanje lastnega stanja je zelo odkrito in nikoli obsedeno s samim seboj. Če je preživel noč v svoji kletki, bo pisal o filmih, ki jih je gledal. Če je bil vpleten v incident, bo pisal pač o tem. Začel je oktobra in od takrat zelo redno dodaja nove zapise.



http://whatishappeningtome.blogspot.com

Lekcija iz zgodovine
RETRO FUTURE

Ne glede na to, kaj smo si mislili o filmu *Sky Captain and the World of Tomorrow* (ja, tudi ti, Gregor), ne moremo zanikati, da je realiziral ogromne količine nesmiselnega znanstvenega optimizma, ki se je nakopičil v zadnjih sto letih. Laserske pištole, leteča letališča in gigantski roboti, ki uničujejo mesta to so vse stvari, ki so nam všeč, vemo pa, da se zelo verjetno ne bodo nikoli rodile.

Stran Retro Future je namenjena zbiranju tovrstnih domislic in zelo podrobni predstavitvi le-teh. Članki so napisani ravno dovolj resno, da ohranjajo kredibilnost strani, hkrati pa jim uspeva tudi marsikateri humoristični podvig. Preberite vse o Disneyevem "projektu X" ali pa se podučite, zakaj se ob vikendih ne sproščamo na Luni.

www.retrofuture.com

Vendar pa bi se to leta 2006 lahko spremenilo, saj se bo delovno mesto ICANN-a sprostilo. Še vedno ni čisto jasno, kako bo prišlo do odločitve o podaljšanju pogodbe, marsikdo pa močno upa, da se ne bo ponovila zgodba iz leta 2003, ko je vlada ZDA obnovila pogodbo ICANN-a, ne da bi sprejela prijave drugih podjetij. ICANN zdaj ni več tako prepričan v svojo ponovno izvolitev, zato so že postavili dva neodvisna "stražarja", ki imata oči usmerjene na delovanje ICANN-a – to se je zgodilo komaj dve leti po tem, ko so to prvič obljubili. Je pa pristranskost dveh opazovalcev precej vprašljiva, saj razna namigovanja in obtožbe letijo z vseh smeri.

Novi ombudsman, Frank Fowlie, ima pred seboj še dve leti delovnega razmerja in tudi ICANN bo ravno čez dve leti ponovno razpravljal o njegovem položaju – ne diši ravno po brezskrbni neodvisnosti, za katero so navijali konkurenti ICANN-a. Še bolj nejasne so konkretne naloge organizacije International Center for Dispute Resolution, ki naj bi vodila skupino za neodvisne preiskave. Slednjo lahko skliče le ICANN, kar ne pripomore k nepristranskosti. Bolj kot se človek v zadevo poglablja, bolj sporna postaja, zato se splača prisluškovati, kaj se bo dogajalo, ko se bo čas iztekal in bo konkurenca brusila nože. Navsezadnje gre tudi za prihodnost tega, kako bomo uporabljali internet v prihodnjih letih. **PCF**

"Bije se bitka okoli spletnega sistema za upravljanje z naslovi"

Forum
HalfLife2.net
Znano je, da po njem pohajkuje kar nekaj pomembnih ljudi zaposlenih pri Valvu, zato je to najboljši kraj za srečanja ljubiteljev igre. Na njem boste našli nasvete, rešitve problemov in zadnje govorice.
www.halflife2.net/forums

Avtorska patrulja

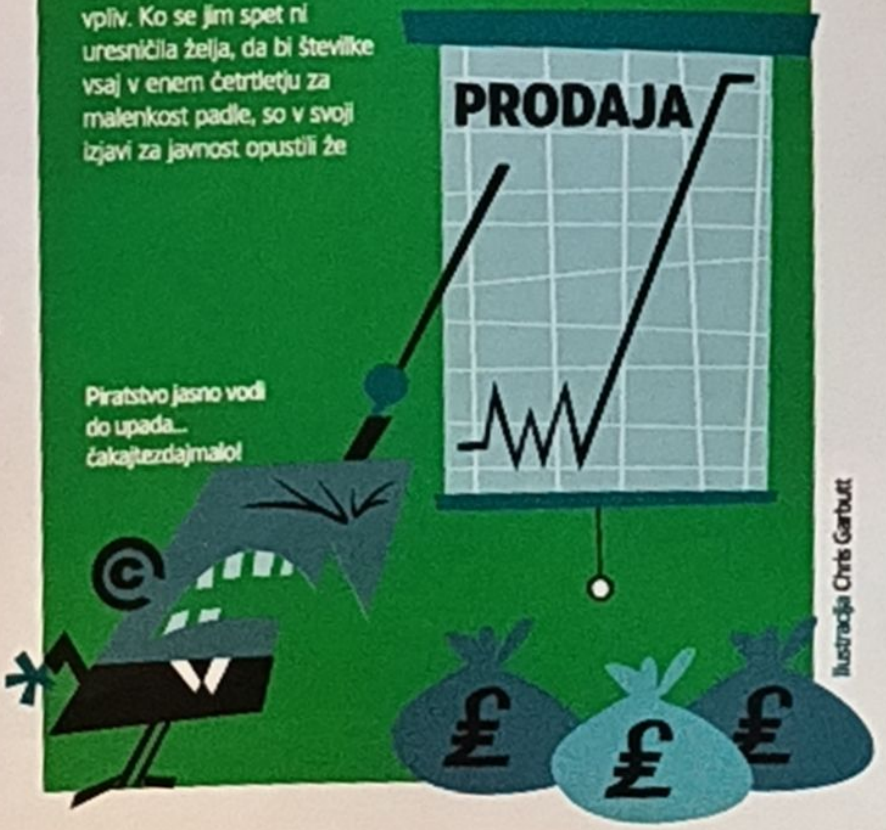
PCF razišče prodajo glasbenih albumov v Veliki Britaniji in se zgolj nasmehne

Tretja četrtina prodajnih številk britanskih glasbenih albumov je prinesla razočaranje. Grozno veliko razočaranje. Po njihovi objavi ni nihče preklinjal programov za izmenjavo glasbenih datotek. Nihče ni kričal, da je treba podvojiti, če ne celo potrojiti ali početveriti število tožb proti uporabnikom tovrstnih programov, preden se bodo pokazali pozitivni učinki. In nihče ni omenil, da je snemanje MP3-jev s spleta piratstvo najhujše vrste, iz katerega se financirajo teroristične skupine in ostali morilci otrok. Zadnje prodajne številke so namreč podrle vse rekorde – leto 2004 je bilo najboljše v zgodovini prodaje britanskih albumov, saj se je prodalo kar 237,2 milijona enot.

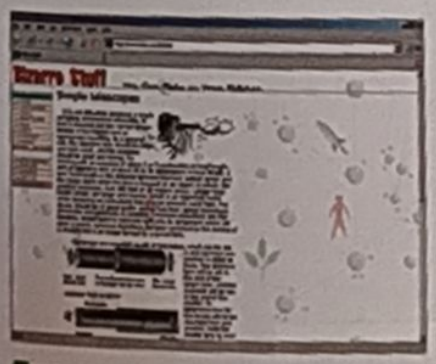
Triodstotna rast glede na leto prej pa pomeni tudi, da glasbeni industriji spet ni uspelo dobiti dokazov, da ima izmenjava datotek škodljiv vpliv. Ko se jim spet ni uresničila želja, da bi številke vsaj v enem četrtletju za malenkost padle, so v svoji izjavi za javnost opustili že klasične komentarje, da kljub rasti uporabniki programov za izmenjavo datotek vseeno kradejo zadnji drobiž iz žepov vaše babice.

Poraz pa se ne konča pri tem. Celo piratski DVD-ji, za katere že vemo, da so glavni finančni vir vseh večjih terorističnih skupin, očitno sploh niso vplivali na močno porast prodaje glasbenih DVD-jev v preteklem letu. Založbe so zabeležile kar 51% rast glede na leto 2003. Pirati? Ste še sploh živi?

Na koga se obrniti? Kaj storiti? Če se bo trend prodaje nadaljeval v isti smeri, bi lahko ljudje dobili celo občutek, da jim je nekdo lagal o grozljivih posledicah snemanja glasbe. Ljudje bi lahko celo začeli namigovati, da izmenjava datotek nima prav nobenega negativnega vpliva!



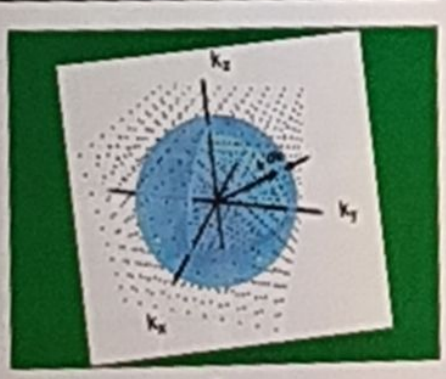
Ilustracija Chris Garbutt



Znanost
BIZARRE STUFF YOU CAN MAKE IN YOUR KITCHEN

Ta rubrika je bila vedno obsedena z znanostjo, še posebej s takšno, ki jo lahko izvajate kar pri sebi doma. Pač nima vsakdo jezera za hišo ali tone žvepla v garaži. Ravno zato nam je všeč ta stran, ki je polna poskusov, ki jih lahko izvedete kar v svoji kuhinji.

Kako sestaviti teleskop, kako zbirati mikrometeorite, kako prisiliti rozine, da zaplešejo v limonadi. Res, ko ste bili majhni, ste dobili knjigo s podobnimi poskusi, a, priznajte, takrat ni nič delovalo. Ampak zdaj ste odrasli! Zdaj lahko vzamete stvari z vrha omare, ne da bi morali koga vprašati. Celo vžigalice lahko uporabljate. Pojdite ponje. Zgradite nekaj majhnega, nekaj kar bo "kul".
http://bizarrelabs.com/control.htm



Več znanosti
BRITNEY'S GUIDE TO SEMICONDUCTOR PHYSICS

Ja, popolnoma prav vam damo. Na celem širnem svetu ni boljšega imena za spletno stran. In ga tudi ne bo, čisto nikoli in nikdar.

Vam ni popolnoma jasno, kako lahko razporeditev ionov na rezini vpliva na energetsko strukturo v polprevodniku? Želite videti Britney Spears v prosojnih oblačilih? Ste pozabili enačbo za izračun različnih lastnosti (kot je stopnja oddajanja ali sprejemanja) pri razporejanju elektronov znotraj trdne snovi? Želite videti še več slik Britney Spears v prosojnih oblačilih? Potem obstaja možnost, da je stran Britney's Guide to Semiconductor Physics namenjena ravno vam.

Končno stran, ob kateri bo učenje zabavno.
http://britneyspears.ac/physics/dos/dos.htm

V NOVEM FHM - JU

KNJIGA O VROČI ‘UMETNOSTI’

Tera Patrick in še 7 drugih najbolj seksi porno zvezd v posebni 16 - stranski prilogi!

Popoln * Hollywoodski glamur!

▶ **ŽE V PRODAJI**

* Beri: “Umazana dekleta, ki ne skrivajo ničesar!”

DVD MESECA

The Village

Regija 2 Buena Vista Home Entertainment

Gospod Night Shyamalan je polnokrvni član tistega kluba režiserjev, ki delujejo po lastnih načelih in ki jim ni mar nič drugega kot lastni ustvarjalni navdih. Proslavil se je s filmom *The Sixth Sense* (1999), v katerem je uporabil nepričakovani preobrat, to formulo pa je ponovil v *Unbreakable* (2000) in postala je zaščitni znak njegovega filmskega ustvarjanja. S *Signs* (2002) pa je postalo očitno, da občinstvu ne bo mogel večno ponujati neskončno število šokantnih preobratov zgodbe, saj ti le redko delujejo, če jih gledalec že vnaprej pričakuje.

The Village je film o izolirani, utopični vaški skupnosti, ki ne pozna denarja, zločina in nevarnosti civilizacije. Njeni prebivalci živijo v občutljivi harmoniji s skrivnostnimi bitji v gozdovih, katerih prisotnost se kot grozeča senca dviga nad vsem, kar so vaščani zgradili. Mirno življenje vasice pa pričnejo kmalu pretresati nenavadni in grozljivi dogodki – trupla živine in čudni, opozorilni znaki na vratih hiš – ki spremenijo raj v ječo, tragični ljubezenski trikotnik med slepo Ivy (Byce Dallas Howard), tihim Luciusom (Joaquin Phoenix) in umsko prizadetim Noahom (Adrien Brody) pa prisili vaščane, da pogledajo v oči resnici, ki se skriva onkraj meja njihovega idiličnega obstoja.

Ocena

Film ●●●●○

Disk ●●●●○

Shyamalanov najbolj čustven in elegantен film, ki deluje kot križanec med pravljico bratov Grimm in *The Twilight Zone*, je v svojem bistvu ljubezenska zgodba s srhljivimi elementi, ki deluje tudi kot zanimiva alegorija kulture strahu, ki se je razpasla v Ameriki po dogodkih 11. septembra. *The Village* je film, ki pri gledalcih vzbuja neverjetno mešane občutke: ali ga boste vzljubili ali pa zasovražili. Tako kot prebivalci Vasi, ste bili tudi vi posvarjeni.

The Bourne Supremacy

Regija 2 Universal Pictures Video

Po nepričakovanem uspehu *The Bourne Identity*, ki je vnesel nekaj sveže sapice v žanr vohunskih filmov, je bilo nadaljevanje samo vprašanje časa. Jason Bourne (Matt Damon), poklicni morilec in bivši agent CIE, ki trpi za izgubo spomina, se spet znajde v središču vladnih zarot, tokrat pa mu je petami še ruska mafija.

Čeprav *The Bourne Supremacy* v primerjavi s prvim filmom nekoliko razočara, pa je daleč od neglediivega ali nezanimivega, pa tudi dovolj napetih akcijskih sekvenc in senzacionalnih dirk z avtomobili premore, da spretno prikrije luknje v zgodbi. DVD je zaradi dodatkov skoraj bolj zanimiv kot film sam, saj boste na njem našli eksplozivne izbrisane prizore, komentar režiserja Paula Greengrassa, dodatek Bourne to be Wild: Fight Training, ki prikazuje, kako so iz Matta Damona ustvarili smrtonosno orožje, in še veliko več.

Ocena

Film ●●●○○

Disk ●●●●○

Touching the Void

Regija 2 Video Collection Int. Ltd.

Veliko filmov je bilo posnetih na temo nevarnosti alpinizma, noben pa ni tako pretresljiv in moreč kot *Touching the Void*, varljivo preprosta dokumentarna drama o navadnih ljudeh, ki se znajdejo v nenavadnih okoliščinah in skušajo preživeti.

Leta 1985 sta se mlada angleška alpinista Joe Simpson in Simon Yates odločila premagati zahodno stran zloglasne Siule Grande v perujskih Andih, njuna skoraj nečloveška preizkušnja pa je postala del gorniške legende in ena najbolj znanih zgodb o preživetju in moči človeške volje. *Touching the Void* je filmska mojstrovina, ki je tako grozljiva, da ji sploh ne bi verjeli, če je ne bi slišali iz ust obeh protagonistov strahotne nesreče. Ob koncu si ne boste mogli kaj, da se ne bi spraševali, kaj bi storili vi, če bi se znašli v njuni situaciji. Upamo, da ne boste nikoli izvedeli.

Ocena

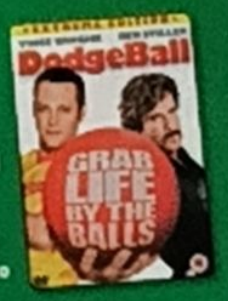
Film ●●●●○

Disk ●●●○○

DVDKotiček

Dodgeball: A True Underdog Story

Regija 2



Ker je igra "med dvema ognjema" nočna mora vsakega mulca, katerega atletske sposobnosti so omejene na reševanje enačb, je ogled *Dodgeballa* nekaterim članom uredništva priklical precej boleče spomine iz otroštva. Še ena v dolgi vrsti bolj ali manj neuspešnih komedij Bena Stillerja skuša pri gledalcih pretegniti vsako komično mišico, a ji to kljub satiri sodobne obsesije s fitnesom zaradi predvidljivosti in ponavljajočih se šal ne uspeva najbolje. Vsa zadeva bi bila nedvomno bolj zabavna, če bi lahko Benu Stillerju zabrisali nekaj žog v glavo tudi sami.

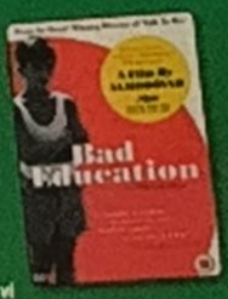
●●○○○

King Arthur Regija 2

Legenda o kralju Arturju in vitezih okrogle mize je tako priljubljena, da je na to temo skoraj vsakih deset let posnet vsaj en film. Najnovejša različica režiserja Antoina Fuque poskuša biti zgodovinska drama, ki daje prednost drami pred zgodovino. Občasno je skoraj zabavno slaba, večino časa pa zgolj obupno absurdna in dolgočasna: vitezi okrogle mize nimajo nobene osebnosti, Guinevere (Keira Knightley) pa nekje na sredi filma pobere lok in puščice in si domišlja, da je Legolas. Na kratko: *King Arthur* je kraljevsko razočaranje.

○○○○○

Bad Education Regija 2



Po izjemnem svetovnem uspehu *Todo sobre mi madre* in *Hable con ella* se Pedro Almodovar, enfant terrible španskega filma, vrača z najbolj avtobiografsko stvaritvijo svoje kariere. *Bad Education (La mala educacion)* je kompleksna meditacija o ljubezni in strasti, grehu in odpuščanju, življenju in umetnosti, ki se poigrava z identiteto in realnostjo. Vsekakor ni prvi film noir, ki se ukvarja s tragičnim ljubezenskim trikotnikom, zagotovo pa je prvi, v katerega so vpleteni pedofilski duhovnik, filmski režiser in transvestit, ki rad izsiljuje. Vredno ogleda.

●●●●○

The Virgin Suicides Regija 2

***The Virgin Suicides* je nenavadna pripoved o petih prelepih sestrah Lisbon, katerih tragična, nerazumljiva usoda je za zmeraj zaznamovala fante iz njihove soseščine, zagotovo pa bo ostala tudi v vaših mislih še nekaj časa po ogledu. Sofia Coppola je bila v svojem režiserskem prvencu blagoslovljena s popolnimi filmskimi sestavinami: izvrstno glasbeno podlago, nadarjeno igralsko zasedbo, ki jo sestavljajo Kathleen Turner, James Woods in Kirsten Dunst, da genov, ki jih je očitno podedovala od režiserja filmov *The Godfather* in *Apocalypse Now* niti ne omenjamo.**

●●●●○

Naslednji mesec PCFormat

V PRODAJI 1. APRILA

Star Wars: Republic Commando

PLUS! VIDEO NA DLANI, ZA ZAVESO IGRE F.E.A.R., 9,4Gb DVD

Naročite se na PCFormat

Prihranite 16%, in nikoli več ne zamudite izvoda PCF!

PCFormat vam prinaša

>> Vsak mesec CD ali DVD s celotnimi programi in najnovejšimi demo različicami iger
>> Opise najnovejše strojne in programske opreme ter iger
>> Poglobljene vodiče za modificiranje in čim boljši izkoristek PC-ja
>> Novice, intervjuje iz sveta računalništva in obsežne teme

Darilo naročnikom

Ob naročilu na *PCFormat* ali podaljšanju naročnine boste kot darilo prejeli
knjigo *100 novih računalniških zvijač* založbe Pasadena (www.pasadena.si)
+ poster aktualne računalniške igre
+ brezplačen promocijski izvod revije *FHM* ali *Digitalna kamera*

Pokličite nas zdaj

Pokličite še danes, da si zagotovite prejem naslednje številke

02 330 330 1

Naročila sprejemamo
24 ur na dan
MODRA ŠTEVILKA
080 23 13

Kisli možgani

Pozor, naleteli ste na rubriko za vse ljubitelje kislih kumaric in ostalih oblik vložene zelenjave.

Mraz vs. Swen F@tt

Izziv meseca: SOSEDOV PES

Ko sem zagledal tale izziv, me je prepla-vila takšna nostalgija, kot že dolgo ne. Noge sem imel kot na tla pribite in nisem mogel vstati izza računalnika, dokler ni bil tale tekst spisan. No, očitno lažem, ker je to šele začetek teksta in ne morem vedeti, kaj se bo zgodilo čez pet minut, ker so pač vijugaste ceste gospodove in vse to in lahko navsezadnje tudi zemlja poči natanko med mano in računalnikom ter naju loči za vekomaj – v tem slučaju pač tega teksta ne bom nikoli končal.

Uh, izgubljen. Aha, že spet najden, pri psu smo bili, a ne? Vem, da se bo tole slišalo kot najbolj nagravžen kliše, ampak naš sosed je imel pa res prav satansko zlobnega psa. In tu ne mislim zgolj "grr, grr, raztrgal te bom" hudobe, ampak tisto sveto jezo, ki jo premorejo le s čistim besom gnani hudobci. Pravzaprav je pes živ še danes, ampak tisto malo zlobe, ki mu je z leti ni izparelo, ni dovolj, da bi požgalo bolhe na njegovem zguljenem kožuhu.

S psom se nisva razumela, odkar je prišel k hiši. Najprej si ni dal dopovedati, da jagode rastejo iz zemlje, zemlja pa je družbena last, nato pa je bila podobna logika preveč zanj tudi pri češnji. Treba pa je priznati, da je zverina dala izposoji sosedovih dobrot čisto svojevrsten čar. Nikoli prej in nikoli kasneje nisem jedel tako dobrih jabolk kot tistih, ki sem jih krvavo prigaral. Sčasoma je to za naju postal nekakšen ritual in kar pogrešal sem ga pozimi, ko ni imel česa stražiti. Sem ga pa zato tu in tam pohecal s kakšno kepo, da nisem pozabil njegovega šarmantno hudobnega glasu.

In potem naenkrat z njim ni bilo več nič. Kar tako, čez noč. Zgodilo se mu je nekaj nedojemljivo hudega. Eni so govorili, da mu je čez zadnje tace peljal tovornjak prikolopnik, vendar v to močno dvomim, ker ploščate riti pa spet ni imel. Drugi so pravili, da je nek duhovnik iz njega izgnal demona in da je med procesom pes govoril latinsko. Tudi v to različico dvomim, ker bi bil pri takšni neumnosti gotovo zraven. Najbolj verjetna se mi je slišala razlaga, da je nanj po nesreči sedla sosedova krava. Sliši se smešno, ampak tista krava je bila konkretno nora že leta, preden se je prvič slišalo za bolezen norih krav. Na lastne oči sem jo videl, kako se je onesvestila, ko je s čelom počila v traktor. Kakorkoli že, pes je bil od takrat naprej samo še psiček. Rabutanje jagod in češenj je izgubilo ves smisel, ko sem ga prvič slišal zabevskati z glasom, ki ne bi pregnal niti metulja z marjetice. Ampak to njegovo sliko sem zabrisal v zapra-šen kot možganov in ga obdržal v spominu kot krvoločnega gospodarja terne. Ah, nostalgija.

Ušesa Levo povešeno, desno pokončno

Oči Velike, da te bolje vidi

Nos Zloben, kolikor je pač nos lahko

Na spletu www.daljinskovodenazoga.com

Zobje Ostri kot konice šunkenov

Gobec Poln pene (stekline?) in bakterij

88 % **Mraz pravi...** "Ko je bil še zdrav, je med nama tiela posebne vrste ljubezen..."

IZZOVITE MRAZA

Skočite na *PCF* forum **www.pcformatslo.net/forum** in vrzite Gregorju kost, na kateri se mu bo zaletelo.

SPLETNA NJIVA

Cvetke, ki jih sadite po naši spletni skupnosti na **www.pcformatslo.net/forum**.

Trd roka zakona
ja jst kot vem gres v zapor za tak cas kot mas kazen in pol ko PRIDES NAZAJ VN IZ ZAPORA TE CAKA NOVA POLOZNICA
Avtor:]PortuGAL[

Ljubezen in romantika
mam zanalašč taki avatar, kot neko sublimirano sporočilo, ko grete s foruma se bo vam v glavi samo grimm bliskalo! grimm, grimm, grimm, I am a zombie, grimm is my master
Avtor: "GRIM" Shadow

Spoznajmo se
A ste vi taborniki? Sej ne me narobe razumet, ni da jih prav sovražim ... dejansko dosti bolj sovražim razne sniobe in podobne ljudi. Samo jih zasmehujem na vsakem koraku. Sej jih poznam tudi jaz, kako bi se drugače lahko opredelil do njih? Sej so pravzaprav dobri ljudje, samo jih zasmehujem zaradi njihovih u božo mater 'taborniških for ... In ja, so mi že grozni.
Avtor: Sergio

Fwd >> Fwd

Barbara vedno znova ugotavlja, da je sama mogoče že z Venere, a so moški prav gotovo iz čisto drugega sončnega sistema, v katerem vsekakor ni ne Zemlje ne Marsa.

Kot prvo – moški imajo popolnoma zgrešene predstave o sebi. Prosim, razčistimo že enkrat nekaj precej pomembnega – če vidiš Chippendale na televiziji, ne pomeni, da si se pravkar pogledal v ogledalo. Bi šlo? Hvala.

Drugo: Poskus impresioniranja sosedov s čisto neumnostjo je tako očitna moška lastnost, da je že komično. Ne, dragi, vse, kar "izumiš" ni uporabno. Čisto res ne.

Daleč najbolj nadležna moška lastnost je prenašanje "moških lastnosti" na potomce. Je že res, da ste prevelike riti, da bi to počeli pred mamami, ste pa dovolj veliki dvoličneži, da se boste za njihovimi hrbti dvakrat bolj potrudili.

In vbijte si že enkrat v glavo, da vam ni ime Zaphod Beeblebrox, da niste predsedniki vesolja in da NIMATE TREH ROK! Če vidite žensko za volanom s telefonom, bodo komentarji padali vse povprek, ne glede na to, kako vozi – sami ste se pa v stanju zabiti v prvi kandelaber, ker vam ni jasno niti to, koliko okončin točno posedujete.

Samošeto...

BOLJ IN MANJ GLOBOKI RAZMISLEKI

Smrt piratstva?

Na spletu smo se pogovarjali z zanimivimi ljudmi o apokalipsi, ki jo je izmenjava datotek doživela v zadnjem obdobju. Celo velika Suprnova.org, domača stran večine piratov, se je nasadila na svoj lastni meč. Je vsega konec?

Na dolgi rok ilegalno snemanje datotek s spleta ne bo trpelo, se mi zdi, saj bodo vsi "pravi" pirati nadaljevali s snemanjem, ne glede na vse obtožbe in grožnje. Države z bolj ohlapnimi zakoni o avtorskih pravicah bodo postale dom novim strežnikom in stvar se bo ponovila.
Bigshoesrob

Zadnji ukrepi na sceni P2P niso zajezili toka izmenjave datotek. S programi, kakršen je Peerguardian, ki obrača radovedne oči od vaše mape z deljenimi datotekami, lahko relativno varno izmenjuješ karkoli. Vse, kar se bo zgodilo, je to, da se bo izmenjava ustavila za kakšen teden... in ko se bo uporabnikom zazdelo, da se je prah polegel, se bo vse začelo znova.
Quieno

Osebno sem zadovoljen, da so dobili svoje in da se obdobje piratstva končuje. Edini razlog, da je moje mnenje takšno, je, da naivno verjamem, da zdaj industrija ne bo več imela grešnega kozla za svoje pretirano visoke cene. Prav zanima me, če bodo zdaj našli nov izgovor.
Lime Spider

Že odkar so prišli na tržišče prvi kasetofoni, industrija tarna in tarna, naredi pa ničesar.

Zato še nikoli ni bilo pravega strahu, da bi piratstvo poginilo. Danes se je uveljavilo prepričanje, da ni nič narobe z izdelavo varnostne kopije za lastno uporabo.
Loughor

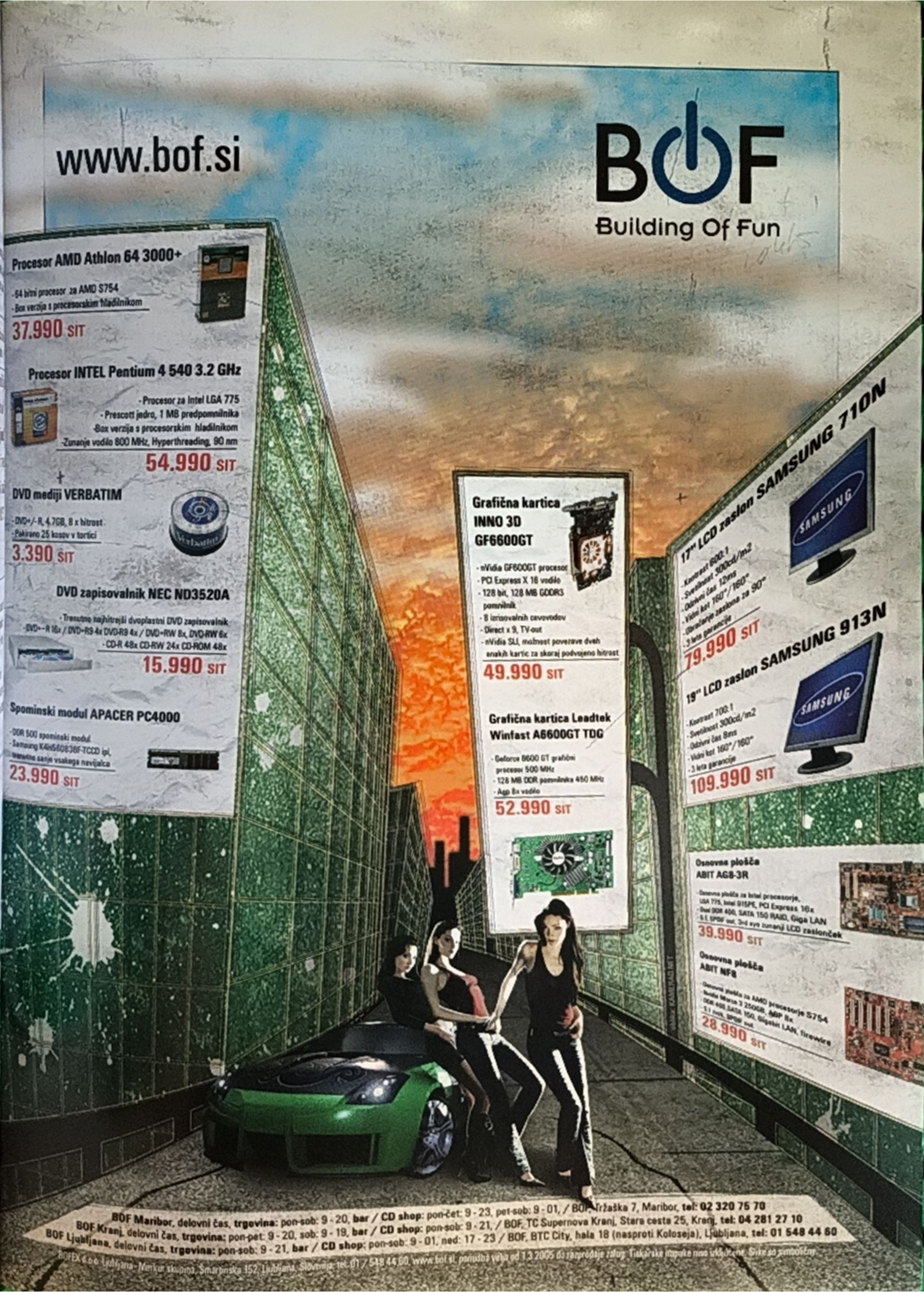
Seveda lahko tožiš Janeza Novaka za težke milijone, ker si je snel in izmenjeval datoteke MP3. Pa si Janez Novak lahko privošči izplačati te milijone? Dvomim. In čeprav je ta strahovlada na prvi pogled dobra ideja, ali si lahko RIAA privošči, da bi tožila vse Janeze Novake, ki snemajo te datoteke MP3? Spet dvomim.
Janez Novak

Imam prijatelja iz Anglije, ki je gluh. Ker pri njih filmi na TV ali na izposojenih DVD-jih običajno nimajo podnapisov, mu ne preostane drugega, kot da si sname s spleta filme skupaj s podnapisi. Seveda ni etično, ampak če mu industrija ne nudi tistega, kar potrebuje, ga jaz razumem, da si mora vzeti sam.
Riba

Tožarjenje na sodišču bo te pijavke le spremenilo v mučenike – verjetno bodo še vedno pograbili, kar bodo mogli, vendar ne bodo več toliko delili z ostalimi. Anonimnost pri tem igra pomembno vlogo. Za vsako stran, ki jo bodo nasilno zaprli se bo odprla nova.
GI Joe

Ko se je ekipa PCFormata spustila z raftom po reki Soči, je šele na povratku ugotovila, da je enega člana izgubila.

NASLEDNJI MESEC
PCFormat 38 bo v prodaji 1. aprila 2005


www.bof.si
BOF
Building Of Fun
Procesor AMD Athlon 64 3000+
- 64 bitni procesor za AMD S754
- Box verzija s procesorskim hladilnikom
37.990 SIT
Procesor INTEL Pentium 4 540 3.2 GHz
- Procesor za Intel LGA 775
- Prescott jedro, 1 MB predpomnilnika
- Box verzija s procesorskim hladilnikom
- Zunanje vodilo 800 MHz, Hyperthreading, 90 nm
54.990 SIT
+
DVD mediji VERBATIM
- DVD+/-R, 4.7GB, 8 x hitrost
- Pakirano 25 kosov v tortici
3.390 SIT
DVD zapisovalnik NEC ND3520A
- Trenutno najhitrejši dvoplastni DVD zapisovalnik
- DVD+-R 16x / DVD+R9 4x DVD-R9 4x / DVD+RW 8x, DVD-RW 6x
- CD-R 48x CD-RW 24x CD-ROM 48x
15.990 SIT
Spominski modul APACER PC4000
- DDR 500 spominski modul
- Samsung K4H560838F-TCCD ipl,
- manetno sanje vsakega navijalca
23.990 SIT
Grafična kartica INNO 3D GF6600GT
- nVidia GF6600GT procesor
- PCI Express X 16 vodilo
- 128 bit, 128 MB GDDR3 pomnilnik
- 8 izrisovalnih cevovodov
- Direct x 9, TV-out
- nVidia SLI, možnost povezave dveh enakih kartic za skoraj podvojeno hitrost
49.990 SIT
Grafična kartica Leadtek Winfast A6600GT TDG
- Geforce 6600 GT grafični procesor 500 MHz
- 128 MB DDR pomnilnika 450 MHz
- Agp 8x vodilo
52.990 SIT
17" LCD zaslon SAMSUNG 710N
- Kontrast 600:1
- Svetilnost 300cd/m2
- Odzivni čas 12ms
- Vidni kot 160°/160°
- Obračanje zaslona za 90°
- 3 leta garancije
79.990 SIT
19" LCD zaslon SAMSUNG 913N
- Kontrast 700:1
- Svetilnost 300cd/m2
- Odzivni čas 8ms
- Vidni kot 160°/160°
- 3 leta garancije
109.990 SIT
Osnovna plošča ABIT AG8-3R
- Osnovna plošča za Intel procesorje, LGA 775, Intel 915PE, PCI Express 16x
- Dual DDR 400, SATA 150 RAID, Giga LAN
- 5.1, SPDIF out, 3rd eye zunanji LCD zaslonček
39.990 SIT
Osnovna plošča ABIT NF8
- Osnovna plošča za AMD procesorje S754
- Nvidia Morse 3 250GB, AGP 8x
- DDR 400, SATA 150, Gigabit LAN, firewire
- 5.1 zvok, SPDIF out
28.990 SIT
BOF Maribor, delovni čas, trgovina: pon-sob: 9 - 20, bar / CD shop: pon-čet: 9 - 23, pet-sob: 9 - 01, / BOF, Tržaška 7, Maribor, tel: 02 320 75 70
BOF Kranj, delovni čas, trgovina: pon-pet: 9 - 20, sob: 9 - 19, bar / CD shop: pon-sob: 9 - 21, / BOF, TC Supernova Kranj, Stara cesta 25, Kranj, tel: 04 281 27 10
BOF Ljubljana, delovni čas, trgovina: pon-sob: 9 - 21, bar / CD shop: pon-sob: 9 - 01, ned: 17 - 23 / BOF, BTC City, hala 18 (nasproti Koloseja), Ljubljana, tel: 01 548 44 60
BOFEX d.o.o. Ljubljana - Merkur skupina, Smartinska 152, Ljubljana, Slovenija, tel: 01 / 548 44 60, www.bof.si, ponudba velja od 1.3.2005 do razprodaje zalog. Tiskarske napake niso vključene. Slike so simbolične.

PCplus

OSEBNI RAČUNALNIKI

Procesor:	
Osnovna plošča:	
Pomnilnik:	
Trdi disk:	
DVD pogon	
Grafika:	
Zvok:	
Tipkovnica:	
Miška:	
Zvočniki:	
Mrežna kartica:	
TV kartica:	

e-office

Intel® Celeron® 2.667 GHz
Asus P4S800-MX
256 MB DDR
80 GB 7.200 obr
Combo DVD/CD-RW
integrirana + AGP
integriran 5.1 zvok
PCplus tipkovnica
miška 5 tipk, s koleščkom
zvočniki 180W
LAN 10/100
...

89.900,-

i-f@mily

AMD Sempron 2800+
Asus A7N8X-VM
256 MB DDR
80 GB 7.200 obr
Combo DVD/CD-RW
integrirana do 128MB + AGP
integriran 5.1 zvok
PCplus tipkovnica
miška 3 tipke, s koleščkom
zvočniki 180W
LAN 10/100
...

96.900,-

e-m@chine

Intel® Pentium® 4 3.0 GHz
Asus P4S800-MX
512MB DDR
160 GB 7.200 obr.
Combo **DVD/CD-RW**
Integrirana do 64 MB + AGP
Integriran 5.1 zvok
Multimedijska tipkovnica
optična miška 3D, 5 tipk, s koleščkom
zvočniki 180W
LAN 10/100

139.900,-

TV Tuner

g@mer

AMD Sempron 2800+
Asus A7V8X
512 MB DDR
80 GB 7.200 obr
DVD±RW 16x
FX5700LE 128MB DDR, TVO, DVI-I
integriran 5.1 zvok
Multimedijska tipkovnica
miška 3D, 5 tipk, s koleščkom
zvočniki 180W
LAN 10/100
TV kartica, ditalec kartic 7v1

149.900,-

TV Tuner

m@gic

AMD Athlon XP 3100+
Asus K8V-X
512 MB DDR (PC2700)
160 GB 7.200 obr.
DVD±RW 8x
Radeon 9800SE 128MB,DDR,DVI,VO
integriran 5.1 zvok
Multimedijska tipkovnica
optična miška, 5 tipk, s koleščkom
...
LAN 10/100
TV kartica

179.900,-

TV Tuner

Dream m@chine

Intel® Pentium® 4 3.0 GHz
Foxconn 915A03-P-8EKRS
512MB DDR (PC3200)
160 GB 7.200 obr.
DVD±RW 16x
Radeon X600PRO 256MB,DDR,VIVO,DVI
integriran 5.1 zvok
Multimedijska tipkovnica
Opična miška 3D, 5 tipk, s koleščkom
—
LAN 10/100
TV kartica, ditalec kartic 7v1

219.900,-

NEC 72VM

TN+ film TFT panel
Ločljivost: 1280x1024 / 60 Hz
Velikost pike: 0,264 mm
Odzivni čas: 16ms
Kontrastno razmerje: 450:1
Svetilnost: 250cd/m²
Zvočniki

72.900,-

NEC 1770NX

TN+ film TFT panel
Ločljivost: 1280x1024 / 60 Hz
Velikost pike: 0,264 mm
Odzivni čas: 12ms
Kontrastno razmerje: 500:1
Svetilnost: 250 cd/m²
DVI-D

89.900,-

NEC 92VM

TN+ film TFT panel
Ločljivost: 1280x1024 / 60 Hz
Velikost pike: 0,294 mm
Odzivni čas: 16ms
Kontrastno razmerje: 450:1
Svetilnost: 250 cd/m²
Zvočniki

109.900,-

NEC 1970V

TN+ film TFT panel
Ločljivost: 1280x1024 / 60 Hz
Velikost pike: 0,294 mm
Odzivni čas: 16ms
Kontrastno razmerje: 450:1
Svetilnost: 250 cd/m²
Nastavljiv po višini

109.900,-

NEC 1970NX

S-IPS TFT panel
Ločljivost: 1280x1024 / 60 Hz
Velikost pike: 0,294 mm
Odzivni čas: 25ms
Kontrastno razmerje: 500:1
Svetilnost: 250 cd/m²
Nastavljiv po višini
DVI-D, sRGB, TCO'03

119.900,-

Belinea 10 17 25

TN panel
Ločljivost: 1280x1024 / 75 Hz
Odzivni čas:16ms
Velikost pike: 0,264 mm
Kontrastno razmerje: 450:1
Zvočniki

59.900,-

Belinea 10 19 02

TN panel
Ločljivost: 1280x1024 / 60 Hz
Odzivni čas:16ms
Velikost pike: 0,294 mm
Kontrastno razmerje: 500:1
Zvočniki

89.900,-

e-yama 17JN1

TN Wide Angle TFT panel
Ločljivost: 1280x1024 / 60 Hz
Velikost pike: 0,264 mm
Odzivni čas: 25ms
Kontrastno razmerje: 450:1
Svetilnost: 300 cd/m²

64.900,-

VM PRO 455

Največja ločljivost: 1600x1280
Opt. ločljivost: 1280x1024
Velikost pike: 0,25mm

69.900,-

ProLite E485S

MVA TFT panel
Ločljivost: 1280x1024 / 60 Hz
Velikost pike: 0,294 mm
Odzivni čas: 25ms
Kontrastno razmerje: 800:1
Svetilnost: 300 cd/m²

109.900,-

Likom CRT 17"

Ločljivost: 1024x768 / 85 Hz
Velikost pike: 0,27 mm

24.900,-

Likom CRT 17" flat

Flat raven zaslon
Ločljivost: 1024x768 / 85 Hz
Velikost pike: 0,27 mm

27.900,-

166M

Ločljivost: 1024x768
Velikost pike: 0,297mm
Kontrastno razmerje: 400:1
Svetilnost: 250cd/m²

48.900,-

178MP

Ločljivost: 1280x1024
Velikost pike: 0,264mm
Kontrastno razmerje: 450:1
Svetilnost: 270cd/m²
Odzivni čas: 16ms
Zvočniki

59.900,-

198EP

Ločljivost: 1280x1024
Velikost pike: 0,294mm
Kontrastno razmerje: 500:1
Svetilnost: 250cd/m²
Odzivni čas: 25ms

89.900,-

Notesnik PCplus

LCD zaslon 15.1"
Procesor Intel Celeron 2,8 GHz
Pomnilnik 256MB, 40GB disk,
DVD-RW pogon, modem 56k,
grafična kartica Intel Extreme
5x USB 2.0, LAN 10/100
TV izhod, Li-Ion baterija

199.900,-

NEC Versa f-M500

Mobile Intel® Centrino™ tehnologija
Intel® Pentium® procesor-M
Intel® 855GM nabor, Wireless LAN 802.11b/g
Intel® Pentium® M Procesor 1.5GHz,
256MB DDR RAM, 40 GB trdi disk
15" TFT XGA zaslon, TV izhod
Combo DVD/CD-RW pogon
Integrirana grafična kartica do 64MB
Integrirana zvočna kartica, FireWire
4x USB 2.0, 56k modem, LAN 10/100,
4 v 1 čitalec kartic, Free DOS, Li-Ion baterija,
Teža 2.6 kg, Slovenska tipkovnica

279.900,-

NEC Versa f-S940 P1.5

Mobile Intel® Centrino™ tehnologija
Mobile Intel® Pentium® procesor-M
Intel Wireless LAN 802.11b/g
Intel® Pentium® M Procesor 1.5GHz,
13" WXGA TFT zaslon ločljivost 1280x800,
256MB DDR, 40GB trdi disk,
Combo DVD/CD-RW enota
Integrirana grafična kartica do 64MB
Integrirana zvočna kartica AC97
Integriran 10/100 Ethernet card (LAN)
2xUSB 2.0, modem 56k V.92, VGA izhod,
Firewire, Cardreader 5-in-1, Free Dos,
Li-Ion baterija, teža: 2 kg, Slovenska tipkovnica

319.900,-

NEC Versa f-S940 P1.6

Mobile Intel® Centrino™ tehnologija
Mobile Intel® Pentium® procesor-M
Intel Wireless LAN 802.11b/g
Intel® Pentium® M Procesor 1.6GHz,
13" WXGA TFT zaslon ločljivost 1280x800,
512MB DDR, 40GB trdi disk,
Combo DVD/CD-RW enota
Integrirana grafična kartica do 64MB
Integrirana zvočna kartica AC97
Integriran 10/100 Ethernet card (LAN)
2xUSB 2.0, modem 56k V.92, VGA izhod,
Firewire, Cardreader 5-in-1, Free Dos,
Li-Ion baterija, teža: 2 kg, Slovenska tipkovnica

339.900,-

Gericom Cinema XXL

Intel® Pentium® 4 Procesor 3.2 GHz
17" WSXGA TFT zaslon (1440x900), 512 MB DDR spomin,
trdi disk 60GB, ATI Radeon mobility 9700 128MB,
DVD-RW pogon, Zvočna kartica 16 bit Full Duplex modem 56k,
mrežna kartica 10/100, Vgrajen TV TUNER + daljinski upravljalec
PCMCIA Type II, IrDA (samo za TV-tuner), TV-out, 4xUSB, VGA,
FireWire, čitalec spominskih kartic 6v1, Smart Li-Ion baterija,
teža 4.5kg, DJ funkcije s 4 zvočniki in Subwooferjem,
Programska oprema Power DVD, Star Office,Nero Burning Rom

399.900,-

Priloženi barvni pokrovčki

Ricoh Caplio R7

4.0 MPix tipalo
1.8" LCD zaslon
Skupaj 4 x digitalni zoom
Leča ... F: 2.8 (W) – 5.0 (T)
... tipalo
... programov fotografiranja
... snemanje AVI filmov
32MB interni spomin + SD reža
USB povezava, barvni pokrovčki

45.900,-

Ricoh Caplio R1 V

5Mpix tipalo, 4.8X optični + 3.8x digitalni zoom,
Wide Zoom 28mm-135mm, 1cm makro,
5 stopenjski zoom (28, 35, 50, 85, 135mm),
6 programov fotografiranja
snemanje 30 fps AVI filmov z zvokom,
1.8 LCD zaslon s histogramom,
12MB spomin + SD reža, AV izhod,
0.8s - najhitrejši zagon na svetu,
izjemno tanko ohišje 25mm in teža le 150gramov,
zelo majhna poraba energije (AA baterije – 200
fotografij, Li-Ion 490 fotografij), USB povezava

69.900,-

DVD+R mediji Ricoh 4x
10 kosov v paketu
Kapaciteta 4,7 GB
Hitrost zapisovanja 4x
Cake box

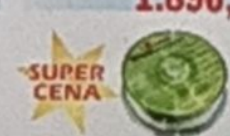
1.190,-

DVD+R mediji Ricoh 16x
10 kosov v paketu
Kapaciteta 4,7 GB
Hitrost zapisovanja 16x
Cake box

1.890,-

DVD+R mediji Ricoh 8x
10 kosov v paketu
Kapaciteta 4,7 GB
Hitrost zapisovanja 8x
Cake box

1.490,-



DVD+R mediji Ricoh 8x
25 kosov v paketu
Kapaciteta 4,7 GB
Hitrost zapisovanja 8x
Cake box

3.990,-

PODPIRA SLOVENSKE PODNAPISE

DivX predvajalnik Xoro HSD 310

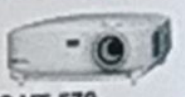
Podpira formate: DVD Video, DVD+R(W), VCD, CD, MP3, DVD–R(Wo–CD, CD–R/RW, JPEG–CD, WMA, Kodak–Pi), MPEG4, DivX, XviD, SVCD,
Podpira DivX podnapise (sub, srt, smi)
Analog Stereo, Dolby Digital
DTS (koaksialni) audio izhod
Video cinch, S–video, AV SCART
Progressive scan YUV
PAL in NTSC podpora,
RGB združljiv SCART izhod
Nadgradljiv firmware
Daljinski upravljalec

16.900,-

NEC VT 47

LCD tehnologija, ločljivost: 800x600,
Svetilnost: 1500 ANSI lumnov,
Kontrastno razmerje: 400:1,
Daljinski upravljalec, zvočnik
Torbica, teža: 2.9 kg

229.900,-



NEC VT 570

LCD tehnologija, ločljivost: 1024x768
Svetilnost: 1500 ANSI lumnov
Kontrastno razmerje: 400:1
Daljinski upravljalec, zvočnik
Torbica, teža: 2.9 kg

329.900,-

PRODAJNA MESTA:

HARVEY NORMAN
LJUBLJANA: 01/585 50 00

POWER PLUS
CELJE: 03/428 20 38
LJUBLJANA: 01/511 27 27
MARIBOR: 02/252 60 06

METALING d.o.o.
CELJE: 080 10 01
www.trgovina.metaling.si

BIG BANG
KOPER: 05/630 65 00
KRANJ: 04/281 23 19
LJ. - BTC: 01/587 35 73
LJ. - RUDNIK: 01/420 25 60
MARIBOR: 02/320 39 36
JESENICE: 04/583 68 00
PTUJ: 02/771 05 96
M.SOBOTA: 02/539 12 70
CELJE: 03/425 25 57

BOF
LJUBLJANA: 01/548 44 60
KRANJ: 04/281 27 10
MARIBOR: 02/320 75 70

Centri Interspar

Katalog Quelle

Meler Rač. Inženiring
PIVKA: 05/757 11 50

PCS computers
PTUJ: 02/780 02 60
RAVNE: 02/822 13 32
ORMOŽ: 02/741 16 09

Tech-Trade Center d.o.o.
LJUBLJANA: 01/434 01 08

MENTIS
DRAVOGRAD: 02/630 65 00
VELENJE: 03/897 68 50

JANUS TRADE d.o.o.
LESCE: 04/532 01 55
CELJE: 03/425 50 80
KRŠKO: 07/48 80 890
M. SOBOTA: 02/53 03 830
RAVNE: 02/87 50 190
KRANJ: 04/20 15 850

MPRINT d.o.o.
CELJE: 03/490 40 10

TC Merkur
TC Hudinja, CE: 03/54 32 715
TC Dom Tabor, MB: 02/32 06 126
TC Ljubljana: 01/52 00 822
TC Rudnik, LJ: 01/28 01 042
TC Primskovo, KR: 04/20 17 938
TC Nova Gorica: 05/33 11 236

Avto-izziv
VRHNIKA: 01/750 21 13

ROLAN
MARIBOR: 02/300 13 00

Novo!
računalniška
e-trgovina
www.pcplus.si
Nakup

Nekatere trgovine prodajajo samo del artiklov iz ponudbe na oglasu.

www.pcplus.si